

2 CD-ROM offerts

Gen4

> PC CD-Rom

LE JEU DU MOIS

AGES OF EMPIRES II
THE CONQUERORS**SUR LES CD**

Les démos de :

HEAVY METAL**F.A.K.K. 2** Exclusif!

De sang froid*

Deus Ex • V-Rally 2 *

Vampire la Masquerade *

Star Trek : Elite Force *

Age of Empires II : The Conquerors

Warrior King • Mafia

2 CD en page 16

C 1 GRAND JEU OFFERT ! **JEU**
3-D
Ultra Pinball :
Creep Night

 © 1997 Sierra On-Line, Inc. ® et TM sont
 des marques déposées ou sous
 licence de Sierra On-Line, Inc.

 Tous droits
 réservés.

SOURCES

- Deus Ex
- Grand Theft Auto [1^{re} partie]

ET AUSSI...

- Mafia • Metal Gear Solid
- Black & White • Hitman • Giants
- Homeworld Cataclysm
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Blade • Neverwinter Nights

DOSSIER

Le business
du jeu vidéo


Baldur's Gate II

Chaud devant !

Logiciel disponible EN FRANÇAIS



Nos jeux sont parmi les plus réalistes sur Internet!



LES MEILLEURS JEUX LES MEILLEURES CHANCES LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL!



Est-ce que le casino existe vraiment?

La prima volta Galton fece un uso di Eulero che divenne famoso, e Tschirnhaus lo citò nel suo libro. E quindi tutti gli altri furono autorizzati a farlo. Galton riconosceva che questo era un modo per incoraggiare i matematici a utilizzare le sue nuove matrici.

Quelles sont mes chances de gagner?

Цените са включени във всички елементи на вашия
пътешествие и включват всички услуги и такси.

Mon argent est-il en sécurité?

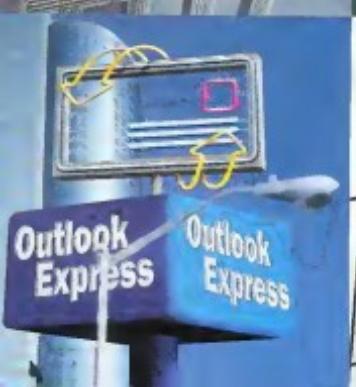
Wolodyjko, J. A. In: *Journal of Chemical Education*, 1962, 39, 100-101.

C'est Fou!



Golden Palace : Le casino virtuel

WWW.GOLDENPALACE.COM



Ouvrez un pack d'attractions.



INTERNET, JEUX, MUSIQUE, PHOTO, VIDÉO...

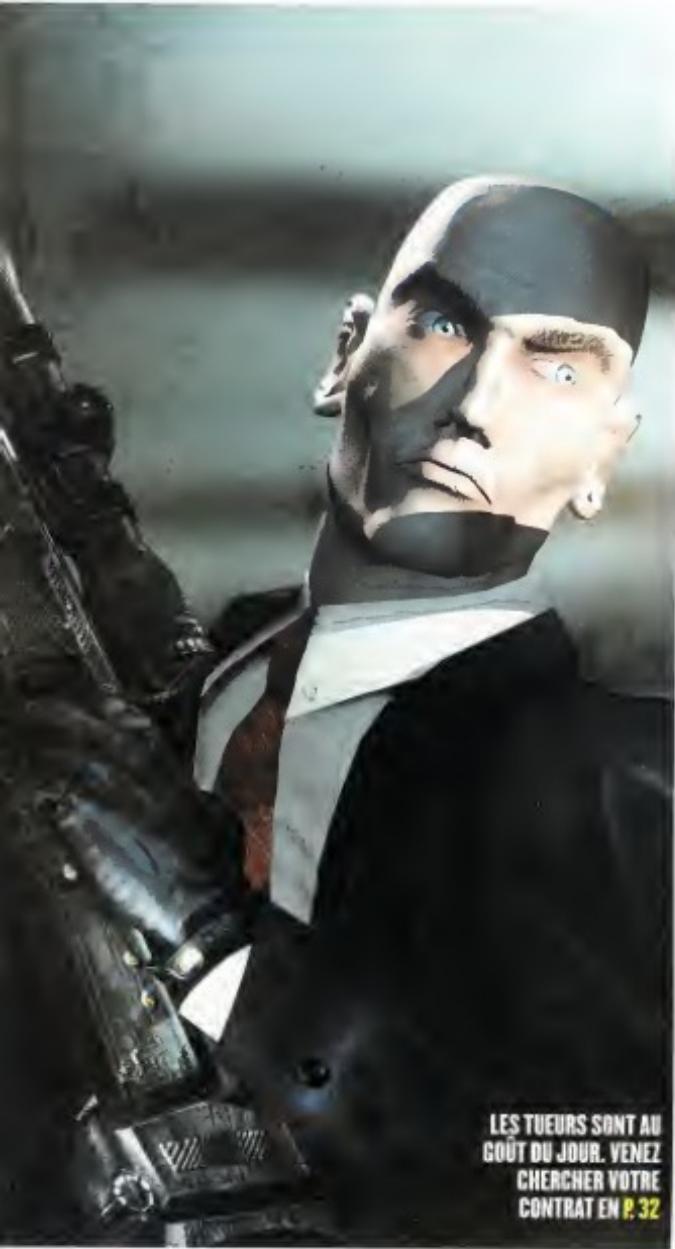
Découvrez Microsoft Windows Millennium Edition, le nouveau pack de tous vos loisirs.

Avec Microsoft Windows Millennium Edition, la toute nouvelle version de Windows pour la maison, votre PC se transforme aussitôt en véritable parc d'attractions et de loisirs pour toute la famille. Encore plus de plaisir, de rapidité, de sécurité et de simplicité. Microsoft Windows Millennium Edition, c'est maintenant et c'est à vous de jouer !

Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.microsoft.com/france/windows/me



LES TUEURS SONT AU
GOUT DU JOUR. VENEZ
CERCHER VOTRE
CONTRAT EN P. 32

MAGAZINE

- 1 **En couverture**
Baldur's Gate II
Il fallait bien une couverture pour accueillir la merveille !
- 10 **Le CD-ROM**
Pour profiter de la belle démo exclusive de F.A.K.K.Z.
- 14 **Les News**
Des nouvelles encore brûlantes des jeux à venir.
- 28 **Hors-sujet**
Une sélection des meilleurs DVD, BD et autres romans du mois.
- 124 **Hardware**
Pour ceux qui veulent toujours être au top de la technologie !
- 158 **Courrier des lecteurs**
Le Teignard est en colère contre les lecteurs qui se plaignent.
- 162 **Next**
Pour savoir ce qui se trame au mois de novembre.
- 147 **Abonnement**
Abonnez-vous à votre mag' chéri !

PREVIEWS

- 32 **Hitman**
Jouez les tueurs à gages dans le prochain hit d'Eidos !
- 36 **Black & White**
L'E.C.T.S. a été l'occasion d'en apprendre plus sur ce jeu.
- 40 **Mafia**
Vous pensez pouvoir faire mieux que le célèbre Al Capone ?
- 44 **Giants**
Qu'il est bon de diriger un géant de plusieurs mètres de haut !
- 48 **Metal Gear Solid**
Le plus gros hit PlayStation adapté sur nos PC.
- 52 **Diablo II Expansion Set**
Vous avez fini Diablo II 18 fois ? Heureusement l'add-on arrive !
- 54 **Blade**
Un tomb-raider-like médiéval beau à pleurer.
- 56 **Stupid Invaders**
Les extraterrestres les plus débiles débarquent sur nos PC.
- 58 **No one lives forever**
Une parodie des films de James Bond en jeu vidéo !
- 60 **Arcanum**
Les auteurs de Fallout s'apprêtent à récidiver.

- 62 Business obligé**
Combien rapporte l'industrie du jeu vidéo ? Réponse... Ici.



- 70 Les aventures de Perculator**
On a hérité du père joueur de la terre et on relate ses exploits !

- 80 Baldur's Gate II**
La suite du jeu de rôle de la décennie. Attention événement !

- 94 Homeworld Cataclysm**
De la stratégie temps réel en 3D spatiale : incroyable mais vrai !

- 100 Dracula II**
Le retour de la revanche du seigneur de ces dames ! Miam !

- 104 De sang froid**
Un jeu d'aventure et d'espionnage à la James Bond.

- 108 Heavy Metal E.A.K.K. 2**
Le jeu d'action le plus beau du mois. Faut le voir pour le croire.

- 114 The Conquerors**
L'attendait tant, attendu pour le jeu Age of Kings.

- 116 Ça vous change la vie**
Ne jetez pas vos Sims ! Voici un add-on avec des nouveautés.

- 120 Wizards & Warriors**
Le jeu de rôle à l'ancienne. Pour les fans exclusivement.

- 138 Deus Ex**
Coincé dans un égoït avec les rats, jetez-vous sur la solution !

- 150 Ground Control**
Le guide complet pour terminer la première campagne du jeu.



Erratum: Le jeu complet offert par Gen4 PC se nomme 3D Ultra Pinball : Creep Night. Copyrights 1997 Sierra On-Line Inc. ® et TM sont des marques déposées ou sous licence de Sierra On-Line Inc. Tous droits réservés.

Édito

Bouchon sur l'autoroute

22 millions... D'après une étude qui nous est parvenue, c'est le nombre de personnes qui joueront on-line d'ici à 2004. Et encore, l'estimation est uniquement faite sur les États-Unis et l'Europe ! Vous, ça vous fait rire parce qu'en lisant Gen4 PC, il y a de grandes chances que vous ayez déjà joué, ou jouez régulièrement via le Net. Ne mentez pas, d'après notre enquête lecteurs, vous êtes même plus de 80 % à posséder une connexion Internet, celle-ci étant principalement utilisée pour le jeu (cela vous place d'ailleurs 1,394 million d'années en avance sur la moyenne d'équipement Internet de notre beau pays). Bref, qu'il faille quatre ans aux masses pour découvrir les plaisirs du jeu en réseau, ça vous fait doucement rigoler... Eh bien faut pas. Ben non... Oui, oui, mais non. Et pourquoi c'est-y qu'il faut pas ? En bien parce qu'aujourd'hui, nous sommes 8,4 millions de joueurs (États-Unis et Europe) à s'éclater sur le Net, et malgré les investissements massifs, les bandes passantes sont souvent limitées, voire carrément en deçà des besoins...

Trois fois plus de joueurs, des bandes passantes pour monsieur Tout-le-monde en moyenne dix fois plus importantes que ce qu'elles sont aujourd'hui, des jeux qui seront de plus en plus gourmands et une utilisation croissante du Net... Ça nous donne 30 fois plus d'infos qui vont se battre pour parcourir le réseau... Vous commencez à voir où je veux en venir ? Hal ! On rigole moins là ! Finis le petit sourire compatisant pour tous ces nouveaux utilisateurs « qu'ils sont magnifiques tout plein » ! Seul. Les super-poseurs de câblages optiques ne vont pas rester les bras croisés et vont nous tirer de belles lignes dans tous les sens. À titre d'exemple, le leader mondial des équipements optiques pour les réseaux, Alcatel (cocorico !), vient d'acheter cinq navires câbliers supplémentaires (pour vous donner une idée, c'est plus proche du super-tanker que du chalutier). Mais de là à les multiplier à ce point, je suis comme envahi d'un doute. Mes enfants, je vous le dis, en vérité, leurs super-autoroutes de l'information risquent fort de se transformer en bretzel d'autoroute du Sud un jour de 15 août. Fatal... Je pousse donc un cri d'alarme solennel : AAAAAAAHHHHHHHHHHH !

Merci,
Olivier Canou

UNE ESPIONNE SEXY QUI
TIRE AU GROS CALIBRE DANS
NO ONE LIVES FOREVER EN P. 58

BALDUR'S GATE II
EN P. 80



SUDDEN STRIKE

OCTOBRE 2000

LA GUERRE PEUT COMMENCER



Débarquez vos troupes, prenez d'assaut les positions stratégiques, remportez des batailles d'anthologie, bombardez et parachevez vos troupes d'élite derrière les lignes ennemis. Tout ce dont vous avez rêvé pour un jeu de stratégie temps réel est dans Sudden Strike.

Sudden Strike, c'est le grand spectacle à l'état pur, la guerre comme jamais un jeu PC ne vous l'avait proposée jusqu'ici : un réalisme éblouissant, des graphismes somptueux, une jouabilité exemplaire, des cartes d'une taille impressionnante, un nombre gigantesque d'unités et des combats d'une intensité rare .

"Je suis encore sous le choc, un jeu de stratégie temps réel qui fera date !"

[Jeux mag.com](http://jeuxmag.com)

"Plus fort que " il faut sauver le soldat Ryan "

[PC Jeux](#)

"L'un des plus gros jeux de cette rentrée 2000 "

[Hardcore-gamers.com](http://hardcore-gamers.com)

"Sudden Strike ne laissera derrière lui que ruines et cendres... entre Age of empires™ et commandos™"

[PC Team](#)

"Les missions que j'ai pu essayer m'ont convaincu que Sudden Strike est l'une des plus grosses surprises de l'année"

[PC FUN](#)



Sudden Strike vous plonge en totale immersion dans la plus terrible guerre du millénaire : La seconde guerre mondiale.

- Jusqu'à 1000 unités à gérer en temps réel
- Re-production réaliste de toutes les unités originales.
- Tents, maisons, fortifications... tout peut être détruit.
- De nombreuses missions riches et variées.
- Mode multijoueurs (Jusqu'à 12 joueurs par partie).
- Des cartes gigantesques
- Une interface simple et efficace pour une jouabilité exemplaire.
- Des scènes de combat d'un réalisme époustouflant.
- Armées françaises, anglaises, américaines, allemandes et russes.
- Ni seuil à porter, ni échelle à tenir mais de l'action pure et exploratrice.

Enrôlez vous dès aujourd'hui ! toutes les infos, démos, concours sur le site officiel

Gen4 CD n°138

L'interface

C'est ici le début de toute chose ou, plus modestement (mais pourront l'être ?), l'écran de présentation du CD. En haut, les deux menus vous permettent d'accéder aux vidéos, démos jouables (bah, il y a la liste juste à droite du texte mais la loupe n'est pas fournie), bonus (des utilitaires), mag (l'ennemi de la rubrique Hors-sujet) et goodies (les liens menant aux sites des développeurs et éditeurs du moment). Le bâtonneau de publicité en bas vous permet d'accéder directement à l'un des deux sites suivants : Infobar et Wanadoo. À gauche, vous trouvez la liste des démos, vidéos, etc. À droite, un petit clic vous permettra de découvrir plusieurs images du jeu.



En octobre, ne te découvre pas d'am fil. D'accord, ça ne rime pas mais c'est vrai. L'été touche à sa fin, il fait un temps pourri et pourtant, on ne va pas s'en plaindre. Cela fait une excellente excuse pour rester cloîtré chez soi bien au chaud afin de jouer à tous les bons jeux qui sortent actuellement et découvrir notre bô CD.

L'interface du Gen4 CD utilise désormais deux formats : le Flash et les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer). Il est encore (comme le mois dernier) optimisé pour les affichages 800 x 600. Rien ne vous empêche toutefois de le parcourir avec un



V-RALLY 2 Infogrames redresse-t-il la barre avec cette seconde conversion de son hit console ? Détail de réception sur le CD.

affichage 1024 x 768, comme quoi la vie est belle ! Sinon, toujours pas de quoi s'énerver, il suffit de cliquer sur « GEN4PC 138.EXE ». Après une page d'intro, vous arrivez sur les menus qui vous permettront de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD.

Lorsque vous cliquez sur le bouton « Installation », cela ouvre à l'écran une fenêtre avec la liste des fichiers, dont celui de lancement de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »).

Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils / applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les nouveaux venus, les démos sont toutes jouables et permettent donc



DEUS EX Un fabar sombre où la nanotechnologie vous a transformé en surhomme bossant pour le gouvernement, c'est la base de ce jeu.

RUBRIQUES
Ces boutons vous permettent d'accéder aux rubriques.

KIT CONNEXION
Pour bénéficier de kits de connexion d'infobars et de Wanadoo c'est ici que ça se passe.

INSTALLATION
Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo... via l'ouverture d'une fenêtre contenant le fichier à lancer.

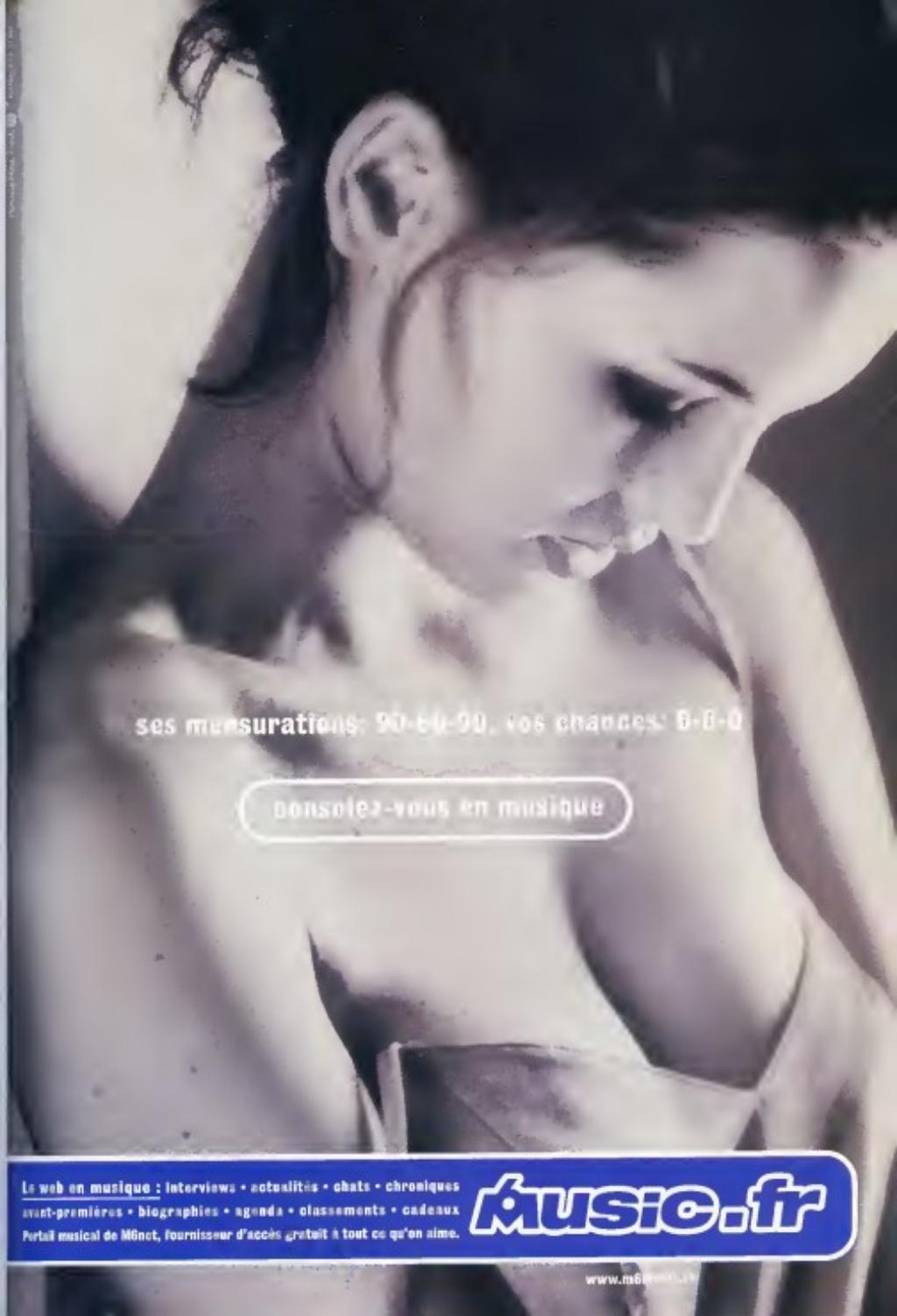
découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives, des genres de bandes-annonces en quelque sorte.

Quand y en a plus, y en a plus

C'est horrible, on n'a plus de place sur nos CD. L'actualité est telle que l'on doit faire une sélection drastique parmi l'avalanche de démos et vidéos disponibles sur le Net. Commençons par le meilleur produit sorti cette année : Deus Ex. Cette petite démo vous permettra d'en tracer l'avenir légèrement. L'incroyable richesse dont bénéficie ce formidable jeu d'action-aventure futuriste. Si vous préférez les principes plus expéditifs, rabattez-vous sur Elite Force qui, grâce au moteur Quake III, s'avère l'une des meilleures exploitations de

Jeu complet

Ah, que sont devenues ces tendres années où l'on claquait tout son argent de poche dans les îlots des cafés ? Bah, elles se sont lamentablement crashées dans le cimetiére du temps passé. Mais il n'est jamais trop tard pour retrouver ces sensations et afin de vous y aider, nous vous offrons ce mois-ci les trois superbes tables de 3-D Ultra Pinball : Creep Night (G. 1997 Sierra On-Line, Inc.) et TM sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Non, je n'essaye pas de faire du rempasseage mais cette mention est obligatoire.



ses mensurations: 90-60-90, vos chances: 6-0-0

bonsoir à tous en musique

Le web en musique : interviews • actualités • chats • chroniques
avant-premières • biographies • agenda • classements • cadeaux
Portail musical de M6net, fournisseur d'accès gratuit à tout ce qu'en aime.

music.fr

GEN4 GD

- Démos possibles**

 - Heavy Metal
 - F.A.K.K. 2 (exclu)
 - Deus Ex
 - Star Trek Online
 - Force
 - Vampire
 - On sang froid
 - The Age of Kings, The Conquerors
 - Age IV Evolution
 - V-Rally 2

Vidéos

 - Warcraft Kings
 - Mafia
 - Mag
 - Rubrique
 - Horoscope

Goodies

 - Fonds d'écran
 - Diablo II
 - Expansion Set, Hilma, Warrior Kings
 - Map peur
 - Nix (Selv), Quake II, Aliens vs Predator
 - Patches, Diablo II, icewind Dale, F.A.K.K. 2,
 - Martian Dreams, The Longest Journey, BattleZone, Egypte, UEFA, Arcaterra et Close Combat 4

Bonus

 - Kit connexion internet et Wanadoo
 - DirectX 7.2
 - Media Player 7
 - Winzip 8.0 (Shareware)



■ HEAVY METAL FAKK 2 Que ce soit à l'arme blanche ou aux flingues, les amateurs d'action devraient y trouver leur compte.

l'univers Star Trek. Ce n'est d'ailleurs pas le seul dans ce cas puisque Heavy Metal F.A.K.K. 2, exploitant la même technologie s'avère une somptueuse adaptation de l'univers de la BD.

Ceux qui préfèrent les ambiances glauques se rabattront au choix sur *De sang froid*, le dernier jeu d'aventure signé Charles Cecil (créateur des Chevaliers de Baphomet) narrant les mésaventures d'un espion en pleine-guerre froide ou sur le très gothique

Vampire, conversion réussie du jeu de plateau éponyme. Enfin, alors que le raz-de-marée du genre stratégique se calme un peu avec un seul représentant ce mois-ci (mais pas des moinsards puisqu'il s'agit de l'addon de The Age of King, The Conquerors), c'est désormais l'avalanche des jeux du rallye et hors-pistes assimilés qui se profile à l'horizon avec deux premiers représentants de marque : 4x4 Evolution et V-Rally 2.

Côté vidéo, on ne vous propose que deux invités mais il s'agit de titres fort prometteurs : Mafia, dont vous pourrez lire la preview dans ce

numéro, et *Warrior Kings*, le tout nouveau jeu de stratégie annoncé par Sierra (qui nous a déjà sorti *Ground Control* et *Homeworld*). Vous trouverez aussi deux démos techniques de chez nVidia, qui nous rappelle qu'avoir une bonne carte graphique, c'est essentiel. Enfin, pour égayer vos bureaux virtuels, vous trouverez des fonds d'écran tout beaux tout neufs : *Warrior Kings*, *Hitman* et *Diablo II Expansion Set*. Voilà, cela devrait vous occuper jusqu'au mois prochain et n'oubliez pas de nous rendre visite sur le site Gen4 PC (<http://www.gen4pc.com>) !



■ ELITE FORCE Le sublime moteur de Quake III au service d'un jeu intelligent. Le rêve prend forme avec cette adaptation de Star Trek.

Ça ne marche pas ?

Le CD ROM Gené CD a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'implémentation qui pourraient survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est malentendu de demander un numéro de

refour pour toute demande d'échange CD-ROM physiquement endommagé au 0425 810 815 (0,99 F/min) ou pour Paris et l'étranger : le 33 (01) 49 88 32 31. Cel'engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les éléments du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier.

Si ce n' manque toujours pas, ne rentrerez pas mais téléphenez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de refour. Sans cette démarcation préalable, aucun échange ne sera effectué.

On est toujours le fils de son père,
mais pas forcément fils à papa.

OFFRE
18-24 ANS

LAIT NOISSETTE



TRES
SUCRÉ

SANS
SUCRÉ

CAPPUCCINO

INSTANTANÉ

**CHERCHE CHAMBRE
A LOUER**
1000 F MAX
LAURENT 3^e ANNÉE CHIMIE
06.02.42.17.25



Assurance carte. Ainsi la limite des dispositions contractuelles.

Emission d'un prêt révolvable à l'échéance d'une facilité de crédit de 3000 F / 7 jours par mois. Au fil de, intérêts 1,75/1,75 %, TEG au et/ou 2,00% sur un prêt de 30 000 F à 5,64 % hors assurance, accordé aux étudiants membres d'une institution partenaires de la Société Générale (MFR, MEL, SEMEA, SEMEO, SEMED, SEMEPRA, SEMESO), sur une durée de 7 ans dont 3 ans de délai d'amortissement. Charges éventuelles en période de détresse : 0,50 F en période de paiement initial ; 0,54,40 F. Cela total du prêt : maximum obligatoirement remboursé 13 310 F (taux 4,53 95 % d'intérêt) ; 200 F d'assurance, 100 F ja P de frais de dossier ; TEG : 6,63 % (taux 6,50 % minimum) ou 0,030/2000.

La Société Générale propose des produits et des services pour vous aider à mieux vivre votre indépendance.

Pack Jeunes,
qui inclut notamment :

- La Carte Bleue Visa assurée contre la perte ou le vol.
- Une exonération d'agios quand vous êtes à découvert.
- La réception du solde de votre compte sur votre téléphone mobile.

Le Prêt Etudiant Evolutif :

Un véritable prêt sur mesure qui vous permet de décaler le début de vos remboursements et de modifier leur durée.

Pour plus de renseignements, un conseiller Jeunes est à votre service dans chacune de nos agences.

SOCIETE
GENERALE

Si on en parlait ?



Incrédule mais vrai : Zorro, l'un des héros les plus cultes du cinéma, n'avait jamais fait l'objet d'un jeu vidéo. Et nous pourrons bientôt le faire avec Antech - mais pas tout de suite. La suite du jeu Zorro (avec Antech) devrait être développée par Cryo, qui travaille sur ses futurs titres et parfaitement adapté à Zorro. Le jeu devrait en effet être en vente dans les magasins à Noël 2002, mais on prépare déjà les mesures de sécurité.

est arrivé

Zorro

Cryo et Antech vont transformer le célèbre vengeur masqué en personnage de jeu.

Total Destruction

TiQ et Volition vont tout péter !

Le renouveau du shoot 3D pourrait bien nous venir de Volition et de son futur *Half-Life*-like (à répéter plusieurs fois très rapidement) : *Red Faction*. Le scénario relate la révolte des mineurs martiens (dont vous faites partie) face aux conditions de travail insupportables imposées par l'Ultor Corporation. Outre une intrigue prenante digne de *Half-Life*, le point fort du jeu résidera dans son formidable moteur, le GeoMod, qui autorise la déformation des décors en temps réel. Concrètement, vous pourrez détruire une grande partie des maps à coups de bazooka (des bâtiments entiers !), exploser des vitres de manière réaliste (avec la notion de déflagration dans un sens), etc. Ajoutez la possibilité de conduire des véhicules (aériens, maritimes et terrestres), de nombreuses armes, un aspect infiltration, un mode MultiJoueur, et vous comprendrez pourquoi nous l'attendons impatiemment. ■



■ TREMBLEMENT DE TERRE Voilà le genre de désastre qu'il sera possible d'occasionner sur les bâtiments...



■ TOTAL RECALL Une révolte de mineurs sur Mars, ça ne vous rappelle pas le film de Schwarzy ?

Cyber bébés

Comment gagner de l'argent en donnant un nom ridicule à ses enfants ?

Non, ces bébés-là n'ont rien de virtuels, mais ils vont peut-être le regretter très vite ! Un site Internet de MP3, luna.com, a trouvé un moyen original et dangereux de faire sa pub. En effet, les animateurs de ce site ont annoncé que les dix premiers bébés à s'appeler « Luna » gagneraient la coquette somme de 5 000 dollars (environ 35 000 francs) ! On aurait pu penser que les parents, soucieux de leurs devoirs envers leur progéniture, ne se seraient pas laissé tenter par l'appât du gain. Nous étions trop naïfs, puisqu'un pauvre petit garçon a déjà hérité du patronyme, et du pactole dont il ne verra sûrement jamais la couleur : à moins d'avoir vraiment des parents exemplaires ! Cela dit, si Coca-Cola, McDo ou Knacki-Herta s'y mettent, il y en a qui vont souffrir à l'école ! ■



Chaud et Froid

Warren Spector (Ultima Underworld, System Shock, Deus Ex) bientôt au top de l'affiche, avec deux news sur quatre, de notre baromètre des infos du mois.

■ Show devant !

L'événement du mois, c'est bien entendu l'E3 CES, le salon européen du jeu vidéo, qui s'est déroulé du 2 au 4 septembre dans la ville de Londres. On a ainsi pu y découvrir ou redécouvrir (je parle de *Black & White*, là) les nombreux jeux qui vont débarquer à Noël.



100°C
BRULANT

CHAUD

■ Le voleur court

Excellent rappel pour les fans de la série *Dark Project*. Malgré le démantèlement de la société Looking Glass, un troisième épisode versé bien le jour mais, cette fois, développé chez Ion Storm et chapitré par Warren Spector, lui-même.

FROID

■ Le dieu du jeu ?

Warren Spector encore et toujours. En plus de *Dark Project*, il supervisera en effet le développement de *Deus Ex 2*. Celui-ci n'en est cependant qu'au stade conceptuel et il est probable qu'un add-on voit le jour entre-temps. Yippi !

0°C
GLACE

■ Ever en hiver

C'est officiel : il sera la nouvelle extension pour *Everquest*. *The Scars of Velious* proposera un continent gelé (d'où sa position dans le baromètre) de nombreux monstres (grols, gibras, etc.) et des graphismes largement améliorés (très loin plus de polygones).



■ CHAUD DEVANT
La simulation de rallye le plus réaliste débarque !

Il est frais mon Colin !



■ ON S'Y CROIRAIT Les voitures sont modélisées avec une fidélité éblouissante et sabrent des dégâts.

Au programme, une conduite accessible et six voitures spécifiques à étreindre sur huit circuits. Autre bonne nouvelle, les épreuves opposeront maintenant plusieurs concurrents en simultané. On a hâte de voir le résultat. ■

Colin McRae Rally 2.0 déboule sur nos PC.

SORTI il y a près de deux ans, le premier Colin McRae Rally s'était imposé d'office comme la simulation de référence du genre. Titre qu'il n'a perdu que récemment face à l'excellent Rally Masters. Cependant, les choses ne vont pas en rester là puisque les gars de Codemasters nous gratifieront d'une suite d'ici deux mois. On devrait retrouver la finesse de pilotage, le réalisme comportemental des véhicules (12 cette fois-ci), la qualité visuelle et la variété des tracés qui ont fait le succès du premier opus. Mais tout cela sera désormais complété par un mode Arcade.



Point de vue

Sébastien Tassier
Rédacteur en chef adjoint

Comme tous les ans à la même époque (début septembre), la ville de Londres a accueilli l'E.C.T.S., le salon européen du jeu vidéo. Comme tous les ans également, de nombreux éditeurs majeurs tels qu'Electronic Arts, Elektra, Microsoft (pour la partie PC) et bien d'autres encore, ne nous faisaient pas l'honneur de leur présence et préféraient, au mieux, organiser des événements parallèles. Et lorsque que la polémique faisait de nouveau rage (après l'E3, le salon

américain du jeu vidéo qui se déroule en mai de chaque année, l'E.C.T.S. avait besoin d'exister ?), le salon londonien du jeu vidéo

Dragon Ball Cyprien

Après Rayman 2, Ubi Soft persiste et signe dans le domaine de la plate-forme.



■ NE VOUS Y FIEZ PAS ! Malgré un look enfantin, Evil Twin s'adressera principalement à un public adulte. Pour notre plus grand plaisir.

du mal. Heureusement, il pourra compter sur son lance-pierres et ses pouvoirs de transformation en Super Cyprien (tous trois issus du dessin animé Dragon Ball). Vous devrez ainsi parcourir sept îles aux environnements distincts (l'école, la forêt, le bateau pirate, etc.) mais fortement imprégnés par le style Tim Burton. C'est magnifique, ça semble intéressant et cela sort en mars 2001. ■

Édité par Ubi Soft et développé par les Français d'In Utero, Evil Twin : les Chroniques de Cyprien nous contera les mésaventures de... Boris, ha ha, je vous ai bien eu ! Non en fait, ce seront celles de Cyprien, jeune orphelin qui se retrouve mystérieusement happé dans un univers étrange, sorte de vision déformée et maléfique de son propre monde. Il devra braver mout d'êtres et résoudre nombre de petites énigmes afin de délivrer ses amis corrompus par l'emprise

Arrêtons de considérer l'E.C.T.S. comme le parent pauvre des salons de jeux vidéo.

Faisait le plein de visiteurs et surtout de développeurs. Des développeurs qui, n'étant pas bousculés par un rythme de rendez-vous effarant, pouvaient prendre le temps de présenter au mieux leurs jeux aux personnes qui s'y intéressaient. Alors, l'E.C.T.S. garde un petit côté « artisanal » que le différencie totalement de l'E3, l'usine à gaz des salons de jeux vidéo. Expliquez que ce petit « salon ne perdra pas de son charme après avoir déménagé. L'année prochaine, dans un nouveau lieu d'exposition beaucoup plus moderne : ExCel. ■

C'est en novembre que débarquera Combat Flight Simulator 2, titre largement attendu par les fans de simulations aériennes. Pour cette seconde mouture se déroulant exclusivement dans le cadre de la guerre du Pacifique, l'éditeur américain demeure fidèle à sa réputation de réalisme. Le modèle de vol des sept appareils (P47, Corsaire, Zéro, etc.) s'avère encore plus pointue grâce aux conseils avisés d'as de la Seconde Guerre et leur modélisation est d'une qualité franchement bluffante. L'impression de revenir un épisode des Têtes brûlées lorsque

l'on vole en formation avec ses équipiers (qui gagnent d'ailleurs de l'expérience) est très forte. Reste à savoir ce que vaudront les décors (bâtiments, véhicules au sol, etc.), encore non implémentés. Côté campagne, Combat Flight Simulator 2 bénéficiera de 160 missions baignées dans un style BD années 60 très agréable. De plus, il s'agira comme d'habitude d'une architecture ouverte (compatible avec celle de Flight Simulator 2000) qui permettra aux joueurs de créer leur propre monde. ■



■ VENDS APPAREILS USAGÉS Les avions sont une merveille de réalisme.



■ DUR DE DUR La série Têtes brûlées est tirée d'une histoire vraie.

Le retour de Pappy Boyington

Microsoft nous envoie jouer les têtes brûlées dans le Pacifique.

Où sont les femmes ?

Le premier tournoi Quake III réservé aux filles voit le jour.

La très sérieuse C.P.L. (Cyberathlete Professional League) a organisé lors du Frag 4 Tournement de septembre une compétition exclusivement réservée au beau sexe. Dotée de 5 000 dollars de prime (à se partager entre les six finalistes), ce pugilat virtuel a attiré quelquesunes des fringues les plus célèbres (Kornelia Takacs ou Stevie « KillCreek »). Si la volonté des organisateurs d'intégrer un public féminin est louable, on ne peut qu'émettre des doutes sur le sexisme latent d'une telle pratique. Jusqu'à preuve du contraire, les qualités physiques requises pour gagner à Quake III ne sont pas les mêmes qu'un 100 mètres ou un lancer de poids et la séparation homme/femme est donc difficilement justifiable. Et ce n'est certainement pas la centaine de mecs qui s'est fait exploser par Kornelia lors de l'E.C.T.S. qui vous dira le contraire ! ■

QUAKE III : VERSIÓN FILLE

PLAYER 1 : LACHE-MOI PETASSE !
PLAYER 2 : JAMAIS SALE GARCE !



-kunisaki-001

KomoGo

l'espace évol@tion

bientôt sur votre écran

■ BANANAS TROPICO Le film de Woody Allen et le jeu possèdent une ambience de dérision assez proche.



Quand c'est trop, c'est Tropico !



■ PALACE La belle maison en bas à droite est bien sûr le vôtre. L'église, elle, vous indique que les sentiments religieux seront pris en compte.

Devenez dictateur d'une république bananière.

Un nouveau sim-builder pointe le bout de son nez et il n'est pas triste ! Tropico vous propose en effet de prendre le contrôle d'une île des Caraïbes et de la faire prospérer au maximum. En tant que dictateur, votre influence sera sans limite. Vous interviendrez au niveau des travaux publics (une centaine de bâtiments disponibles pour bâtrir votre île), au niveau économique (gérer les exportations, le tourisme, les entreprises installées sur votre territoire, etc.), au niveau politique (possibilité d'être un « bon » (Ndr : ça existe ?) ou un mauvais dictateur – avec le pouvoir de déclarer la loi martiale !) et, bien sûr, au niveau social (prendre les bonnes décisions pour influer sur la natalité, etc.). Chaque habitant de votre île sera géré indépendamment (niveau de satisfaction, profession, etc.) et sera opportuniste. Il pourra donc décider de changer de travail si vous avez accordé, par exemple, des aides à une nouvelle industrie. Graphiquement réussi, Tropico semble donner une liberté d'action assez grande. Préparez la barbe du bon petit dictateur pour décembre ! ■

Anarchy in the U.K.

Anarchy Online, le RPG des Anglais de Funcom, sur nos écrans.

Les jeux de rôle en ligne se suivent, mais heureusement se ressemblent de moins en moins. Anarchy Online (www.anarchyonline.com), situé 30 000 ans dans le futur, va placer le joueur dans la peau d'un simple citoyen pris dans le tourment de une guerre civile opposant les grandes puissances d'un Empire galactique humain qui s'étend sur toute la Voie lactée. Chaque personnage pourra appartenir à un clan et développer six talents, divisés en 40 caractéristiques. 50 000 bêta-testeurs essaient en ce moment les plâtres, ayant que nous puissions nous affronter ou nous affirer dans un univers bien loin des elles et des dragons. ■



■ LA BELLE ET L'ABRÉGÉ Anarchy Online vous proposera d'incarner des personnages atypiques.

Le graphique du mois

À l'occasion de l'E.C.T.S., Datamonitor a publié une étude concernant l'évolution du nombre de joueurs en ligne réalisée sur sept des plus gros marchés mondiaux du jeu vidéo (France, Angleterre, Allemagne, Espagne, Italie, Suède et États-Unis). ■

Décharquement



■ RÉSURRECTION Domenico, le héros du jeu, reprend certains pouvoirs des X-Men.

avec le produit le plus accrocheur du lot : Runaway. Ce jeu d'aventure graphique à la réalisation somptueuse nous conte les péripéties de Brian, un étudiant poursuivi sans raisons apparentes par la mafia. Si les énigmes sont à la hauteur, Dinamic risque de taper très fort. Rappelons que ce studio cherche un distributeur pour l'Hexagone. ■

■ LUCAS' TOUCH ? Runaway reprend le design très cartoon des jeux LucasArts.

ibérique

Les Espagnols de Dinamic reviennent en force.

Après avoir marqué la scène ludique avec Game Over et Army Moves, la société Dinamic est de retour avec une pléthore de jeux, dont quatre semblent promis à un bel avenir. Commençons par Resurrection, jeu d'action-plate-forme dans un univers médiéval fantastique, proposant d'incarner trois héros, chacun ayant des pouvoirs particuliers. Vient ensuite Grouch, sorte de Tomb Raider hercule-fantasy dans lequel on incarne un barbare au look cartoon hilarant. Rien à voir avec l'environnement glauque mais original que propose The Prison, un jeu on-line se déroulant dans un institut pénitentiaire. Force ou Intelligence, solitaire ou grégaire : faites votre choix pour survivre. Enfin, terminons

la liste par Runaway.

Morsures de souris

La parano informatique atteint même les souris !

Vous êtes parano ? Rassurez-vous, on pense à vous !

La société Biolink vient en effet d'inventer la souris sécurisée. Équipée d'un détecteur à infrarouges, elle déchiffre vos empreintes digitales lorsque vous posez la main sur elle ! Et si lesdites empreintes ne correspondent pas à celles des utilisateurs autorisés, la souris bloque tout le système. Moralité : si vous voulez lire les petits secrets de votre patron, naviguez au clavier ! ■



Komogo
L'espace évolution



Lara est morte, vive Lara !

Core enterrer Lara pour mieux la ressusciter.

Ceux qui ont terminé Tomb Raider IV n'ont pas pu en oublier l'image finale. Un temple égyptien s'effondre et, cette fois, Lara n'en sort pas à temps.

La scène d'ouverture du cinquième Tomb Raider ne devrait pas réjouir ceux qui croyaient encore au miracle : nous sommes en Angleterre et un cercueil descend lentement dans une tombe : celui de Lara Croft. Difficile de faire un jeu après une telle entrée en matière ? Ce serait mal connaître les rusés de chez Core Design. Intitulé

The Croft Chronicles, ce cinquième opus nous proposera de vivre quatre courtes aventures de Lara Croft, racontées par ses vieux amis après l'enterrement. Mais que les milliers de fans se rassurent : ce n'est pas vraiment fini pour Lara, qui devrait revenir en 2001, plus vivante que jamais.

mais si transformée qu'on risque de ne pas la reconnaître ! Impossible d'en savoir plus, mais Core nous jure qu'une véritable révolution nous attend.

On ne demande qu'à les croire... ■

Permis à points

Faudra-t-il présenter son permis de surfer avant d'acheter un modem ?

Très peu médiatisé, Robert Calleau est l'un des deux pères du Web. Et la dernière idée de ce monsieur, c'est d'instaurer un « permis de surfer » sur le modèle du permis de conduire (avec ou sans points ?) ! Convaincu que le Net est un endroit où « l'on peut faire mal et se faire mal », il est en train de mettre au point, avec sa compagnie WC3, un système qui permettrait de retrouver aisément les délinquants virtuels. Et selon lui, le prix du permis (et de la vignette, aussi ?), ferait disparaître le pub de nos écrans. Reste que le mieux, pour éviter des ennuis à tout le monde, serait carrément l'instauration d'un « permis de naître »... ■



■ QUALITÉ PC ? Les captures fournies par Core Design et Eidos ne font pas vraiment honneur au jeu.

C'est d'la bombe, bébé !

NU lance sur PC une simulation de skate de haut vol.

La simulation de glisse était jusque-là un genre réservé à la console. Les choses vont changer avec MTV Skateboarding Featuring Andy McDonald, sort dans la plus pure tradition arcade. Les fans vont sûrement se régaler, avec 30 stars du skate sous licence (dont certains cachés), 35 pistes à affronter, des milliers de combos et 10 modes de jeu différents y compris le Deathmatch (un mod pour Quake III ?). Les graphismes semblent prometteurs et si la vitesse est au rendez-vous, les fans de skate passeront l'hiver au chaud ! ■



PROTECTIONS OBLIGATOIRES Dans MTV Skateboarding Featuring Andy McDonald, vous pourrez réaliser toutes sortes de figures. Attention tout de même à la chute !

Palace Etaina

Computec Media décernera les premiers Etaina le 24 novembre.

Le 24 novembre, dans l'enceinte du Kino International, le plus grand cinéma de Berlin Est, Computec Media (l'un des plus importants éditeurs de la presse PC européenne) remettra les premiers Etaina (Electronic Entertainment Awards), une cérémonie équivalente à l'échelle européenne de nos Gen4 d'or. Parmi les nominés, on retrouve bien sûr nos chouchous de l'année (Deus Ex, les Sims, Diablo II, Homeworld, etc.) et notre rédac'chef bien-aimé, Olivier, sera l'un des membres du jury. Bref, les récompenses vont pleuvoir et le champagne couler à flots ! ■

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Rentrée obligée, les publicités sont plus nombreuses et l'on trouve quelques petites perles parmi elles. La palme revient à Urwired pour son exploitation d'une idée qui a donné lieu à une série de pubs décapantes.

MEILLEURES PUBLICITÉS DE SEPTEMBRE

1 URWIRED.COM SITE DE VENTE DE JEUX VIDÉO

Voici un exemple de l'excellente campagne de publicité lancée par Urwired.com, campagne qui ne l'a pas empêché de déposer le bilan. En résumé, si vous êtes un vrai joueur, faites-vous livrer plutôt que de sortir... C'est moins risqué !



2 3DFX VODODOO S

Cette fois, 3dfx change de registre pour nous démontrer la puissance de ses cartes et nous seraît une publicité quelque peu tape-à-l'œil. Avec ses précédentes publicités qui donnaient dans le gore, on peut reconnaître que 3dfx a parfaitement ciblé son public... Bravo messieurs les publicitaires !



PIRE PUBLICITÉ DE SEPTEMBRE

MONTE CRISTO AIRLINE TYCOON

Tous ceux qui ont déjà pris l'avion une fois dans leur vie vous le diront : cette publicité rappelle de très mauvais souvenirs. D'un autre côté, si vous servez de tels plateaux repas sur vos lignes, vous êtes sur le chemin de la réussite ! En tout cas, vous faites comme dans les vraies compagnies.



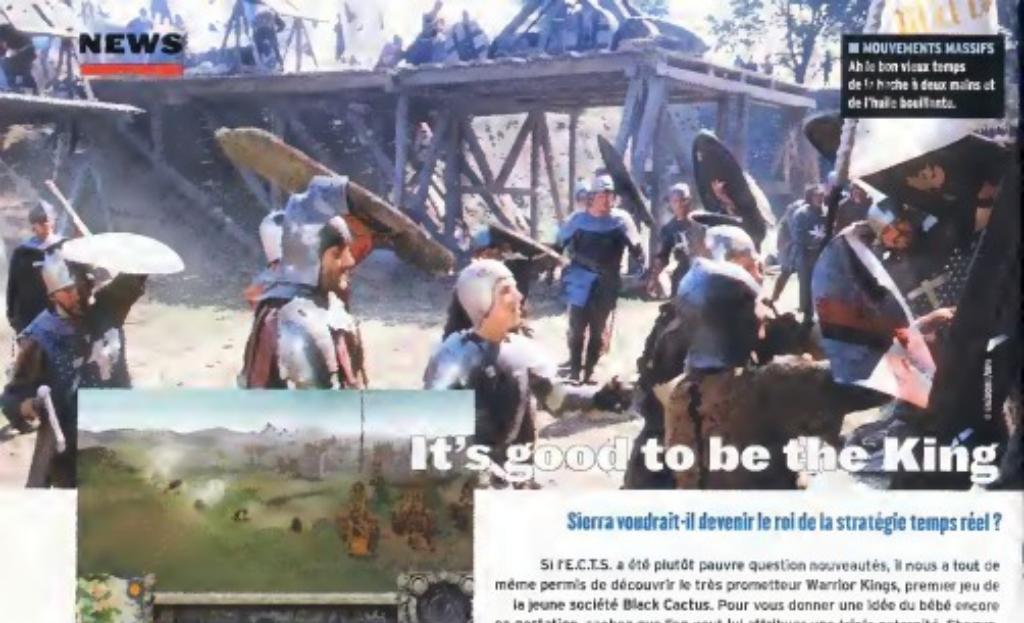
Hardware ★ Software ★ Jeux vidéo ★ Accessoires

Komogo
l'espace évolution
komogo.com

★ Livraison gratuite

★ Paiement sécurisé

★ Contre-remboursement gratuit



■ MOUVEMENTS MASSIFS
Ainsi bon vieux temps de la hache à deux mains et de l'halte bouffante.

It's good to be the King

Sierra voudrait-il devenir le roi de la stratégie temps réel ?

Si l'E.C.T.S. a été plutôt pauvre question nouveauté, il nous a tout de même permis de découvrir le très prometteur *Warrior Kings*, premier jeu de la jeune société Black Cactus. Pour vous donner une idée du bébé encore en gestation, sachez que l'on peut lui attribuer une triple paternité. Shogun, pour le nombre incroyable d'unités déployées, Ground Control, pour le niveau de détail ainsi que la qualité graphique de sa 3D, et enfin Warcraft, tant pour l'univers hercule-fantasy que pour le principe original (collecte de ressources, construction de château et production d'unités). *Warrior Kings* proposera cependant quelques originalités avec une réelle variété dans la taille des unités disponibles (les géants seront facilement cinq fois plus grands que les soldats) et dans l'influence de la magie. Vous devrez progressivement choisir de vous porter sur le côté lumineux (avec des sorts comme le feu du ciel) ou obscur (invocation de démons). Si vous voulez avoir une idée de ce que donne *Warrior Kings*, jetez un œil à la vidéo présente sur le CD. ■

■ À L'ASSAUT En bon jeu médiéval, *Warrior Kings* proposera des châteaux monumentaux à construire et à raser.

Le mal vient de l'Est

Le renouveau du jeu de rôle viendra-t-il de Russie ?



■ IL NEIGE ! La météo sera gérée en temps réel. Il pourra pleuvoir ou neiger. Voilà une bonne idée pour un jeu qui devrait sortir à Noël.

Après le vidéo du mois dernier, nous avons pu essayer *Evil Island*, lors de l'E.C.T.S. Je vous rappelle que ce produit signé par le studio soviétique Nival reprend tous les éléments d'un jeu de rôle classique : un groupe de héros (trois personnages), un paquet de sorts à apprendre, des tonnes d'armes et d'équipements à découvrir, des quêtes à mener ainsi que des combats temps réel ou au tour par tour. Mais il apporte une chose que l'on attendait depuis longtemps : la 3D. Un ajout qui se ressent sur le plan graphique (décor magnifiques, effets accompagnant les sorts, météo, etc.) mais aussi au niveau de la jouabilité : localisation des dégâts, avantage de la hauteur lors des affrontements, possibilité de se glisser derrière les adversaires, etc. Autant d'éléments qui font d'*Evil Island* un jeu très attendu. ■

SANS COMMENTAIRE...



■ À PIED Face aux problèmes de transport réduits à Sydney pendant les JO, les organisateurs ont prévu des park à vélos olympiques !



Un parc à vélos olympien... Il fallait y penser à cette légende subtile et pleine de bon goût, M. Brunellière (44). Cela vous permet néanmoins de gagner un an d'abonnement à Gen4 PC. Pour ceux qui répondront à la légende du mois prochain, pensez également à communiquer votre adresse complète :

- par e-mail : telgnard@pressimage.fr
- par courrier au : 265, rue de Paris, 93100 Montreuil. Bonne chance ! ■



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES®

JOUER, ACHETER, S'INFORMER, DISCUSSION

YOU HAVE THE TROUILLOMÈTRE À 0 ?

Etes-vous vraiment pacifique ?
Ou seulement un peu schizophrène ?
Qui sont les terroristes ?
Qui sont les snipers ?
Pourquoi le nanotechnologie ?
Le monde est au bord du gouffre... et vous aussi.

Le jeu
DEUS EX
369 F TTC

Frais de livraison gratuits
jusqu'au 31 octobre 2000**



Retrouvez l'intégralité de notre offre en vous connectant
sur www.gameplay.fr ou en téléphonant au **08 2000 1000** (6,25 F TTC/mn)

Je commande DEUS EX avec ce coupon dûment rempli accompagné de mon règlement

Mme Melle M.

Nom :

Prenom :

Adresse de livraison :

Ville :

CP :

Tel :

E-mail :

Équipement : PC Autre (précisez)

Votre date de naissance :

Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78 (art 27), nous disposons d'un droit d'accès et d'rectification des informations vous concernant, recueillies dans le cadre du présent questionnaire envoiement à gameplay à l'adresse ci-dessous.

VOTRE COMMANDE : DEUS EX (référence 900141)

Quantité	Prix unitaire	Montant total
(TTC)		(TTC)

X 369 F =

Participation aux frais de port : Gratuit**
jusqu'au 31/10/2000

Renvoyez ce coupon accompagné de votre règlement
sous enveloppe affranchie à :

gameplay
3/5, rue Scheffer 75 116 Paris.

Livraison dans un délai de 48 h à 72 h par la Poste

VOTRE MODE DE PAIEMENT :

Chèque à l'ordre de gameplay
(à joindre à ce bon de commande)

OU

Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)

Votre n° de Carte :

Date d'expiration de votre Carte bancaire :

Votre signature :
(merci de dater et de signer)



Napstron

Des mamies américaines piratent leurs broderies sur le Net.

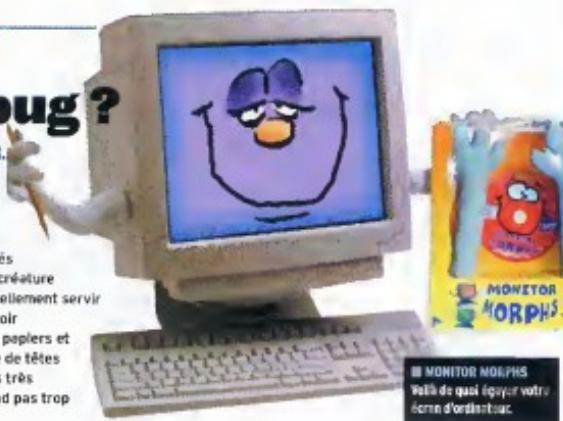
Dans la série « y a plus de vielleesse », voilà que les grand-mères américaines se découvrent des vocations de hackers ! Elles ne vont pas encore se promener sur le site du Pentagone, mais elles utilisent les sites de chat et le mail pour s'échanger, illégalement, des patrons de broderie ! Ça peut avoir l'air d'un blague mais ça ne fait pas rire du tout les éditeurs de patrons, qui affirment que ces pratiques leur font perdre 200 000 dollars par an ! Le conscience tranquille, les brodeuses pirates, elles, ne voient pas la différence entre s'échanger des recettes de cuisine, des bouquins et des patrons entre amies. Elles ont tout de même fondé une association de défense, la PatternsPiggiesUnité ! Le mois prochain, on vous expliquera comment tricher à la belote par Internet. ■

LE GADGET DU MOIS

Un nouveau bug ?

Décorez votre PC avec des peluches magnifiques.

Vous trouvez vos écrans beige un peu tristes ? Les Anglais de chez Xplorys ont trouvé la solution avec leurs Monitor Morphs et autres Computer Bugs. Les deux produits se collent sur les écrans ou les unités centrales. Tandis que le Computer Bug est une petite créature inutile qui fait semblant d'écrire du PC (il peut éventuellement servir de repose-casque audio), le Monitor Morph prétend avoir une utilité : ces petits bras peuvent tenir un stylo, des papiers et prendre plusieurs positions. Ils s'accompagnent même de têtes délivrantes en fond d'écran. Tout cela n'est bien sûr pas très beau, mais pour une fois que l'informatique ne se prend pas trop au sérieux, on ne va pas se plaindre ! ■



Wanted

PRIMA GAMES RECRUTE

Le leader mondial dans l'édition de jeux stratégiques recherche :

- des rédacteurs spécialisés dans le domaine des jeux PC et console
- des rédacteurs internet
- De bonnes lettres d'anglais sont indispensables.
- Adresssez lettre de motivation, CV et photo à :
- Prima Games France recrutement
- Bâtiment Sapocelle
- 9, avenue des Marais
- 95100 Argenteuil. ■



■ JOLI DINO ! Chaque planète développera une ambiance différente. Ici, retour à la préhistoire avec ce dinosaure bousculant en temps réel.

Créateur de mods

Rewolf Software veux remettre Half-Life à la mod.

Gunman devait n'être au début qu'une campagne Solo pour Half-Life, créée par des petits jeunes. Au vu du travail accompli, Sierra a allongé les billets, et décidé de commercialiser le produit en stand-alone : plus besoin du jeu original pour y jouer. Ce que l'on a pu voir de Gunman est impressionnant : riche et coloré, on reconnaît à peine le moteur 16 bits sur lequel il est basé. Quatre planètes à explorer, des dizaines d'armes à la puissance modifiable (vous pouvez, par exemple, doser l'amplage d'une arme électrique ou le taux des différents éléments dans une arme chimique) et des tas de monstres dotés de l'intelligence artificielle de Half-Life, ça promet. En plus, il sera possible de piloter plusieurs véhicules (dont peut-être un hélicoptère) et de détruire une partie des décors (comme dans Red Faction). Gunman s'annonce grand et est attendu pour décembre. ■

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cards graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X



Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

Radeon!



64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo



www.ati.com

Hit Gen4 PC



En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois d'août ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1 Diable II

• Blizzard • Action/Rôle

Un jeu bien moins attendu en peint faire qu'il n'y ait pas de jeu à la fin de l'année. Un autre film en Multiplexus, c'est le casin de Prope. Les boutons déclencheurs des sons vont encore en prendre un coup. Battle.net s'est doté de nombreux serveurs



2 Icewind Dale

• Virgin • Jeu de rôle

Il faut bien avouer que nous ne sommes pas fans de ce jeu. Il est trop long et trop ennuyeux pour être joué avec les amis car il faut plusieurs heures pour terminer. Cependant, les dernières mises à jour ont apporté de nombreuses améliorations.



Grand Prix 3

• Ubi Soft • simulation de F1

Les courses sont très bonnes mais tout va très vite. Les heures de plaisir sont malheureusement limitées.

Vampire

• Activision • action/aventure

C'est beau, c'est long, c'est sautier mais rien de mieux. Mal à fait bien envier que nous avons été un peu déçus par Vampire, qui réussit à être très bien.

Les Sims

• Electronic Arts • simulation de vie

Avec un peu de temps investi, on peut enfin se divertir à faire. Les Sims font partie de ces rares capacités de divertissement toute famille autour d'un PC.

Shogun Total War

• EA • stratégie temps réel

De la même façon qu'avec l'Asiatique, le principal concurrent de Shogun Control a modelé Shogun : combats dans le Japon isolé et intelligence artificielle passable lors de ce jeu d'aujourd'hui.

Soldier of Fortune

• Activision • guerre moderne

Le jeu est très bon mais il faut faire attention au contenu. Le localisation des droits. Ce jeu offre un moteur de jeu qui permet de se déplacer après une courte journées.

Ground Control

• Sierra • stratégie temps réel

Carrière, jeu de combat, jeu de tir... C'est tout ce qu'il faut pour un jeu de stratégie. On est même un peu déçu qu'il se situe plus haut dans le classement.

Anno 1602 Royal Ed.

• Infogrames • stratégie

Le jeu prend sur le terme. C'est difficile de dire Anno 1602 ou Anno 2070. Gouvernement et gestion de ressources sont au niveau de ce jeu de stratégie un peu avancé, assez complexe.

Sim City 3000 Éd. Mondiale

• Electronic Arts • gestion

Sim City est devenu depuis longtemps un jeu très populaire. Les dernières sorties ont additionné de nouvelles fonctionnalités et de nouvelles catastrophes.

11 Earth 2150

• Matrix Interactive temps réel

Bon jeu et prenant mais pas nécessairement très spécifique d'un jeu de stratégie.

12 Dark Project 2

• Eidos • action/aventure

Cette simulation de VOLK est passionnante mais spécifiques d'un jeu de stratégie.

13 Half-Life Génération

• Sierra • quinque-lôle

Le jeu d'Half-Life est très bon mais malheureusement, il présente certains défauts.

14 The Age of Kings

• Microsoft • stratégie

Maisable et prenant, The Age of Kings est une bonne réussite dans le genre.

15 Carl Lewis Athletic 2000

• Ubi soft • simulation de sport

Pratiquez plusieurs sports olympiques grâce à cette simulation d'Ubi Soft.

16 Entraineur 99/2000

• Eidos • management de foot

Gagnez contre vos équipes de foot et devenez champion du monde sans échec.

17 Sydney 2000

• Eidos • simulation de sport

Champion olympique dans plusieurs disciplines, ça vous tente ?

18 Tournement

• CT Interactive • quinque-lôle

Retour dans notre classement de ce qui est, à notre avis, le meilleur jeu de Multijoueur.

19 Kiss Psycho Circus

• Take Two Interactive • quinque-lôle

Gardiens électriques et animaux féroces pour ce quinque-lôle de qualité très incroyable.

20 René Arnoux Karting

• Ubi soft • simulation de karting

Un jeu de karting très honnête et pléthorique.

Dommage qu'il soit vendu à un prix exorbitant.

LEGENDE

Position du jeu dans le classement

Position actuelle

↑ Meilleur

↓ Pire

▲ Meilleur

▼ Pire

SOURCES

Le HIT des ventes nous est fourni par ScoreGames.

Liste des ventes dans le classement sur le site ScoreGames.

© 2000 ScoreGames.

ScoreGames

2000.08.01

Score Games

HIT Rédition

Stratégie

1 Ground Control • Sierra

2 Hellsoft Catalyst • Sierra

3 A.D.E. 2 : The Conquerors • Microsoft

4 Earth 2150 • Matrix Interactive

5 Dark Reign 2 • Activision

6 Age of Empires • Microsoft

7 StarForce • Activision

8 Grand Prix 3 • Ubi Soft

9 Vampire • Activision

10 Elite Force • Activision

11 MDK 2 • Virgin

12 StarForce • Microsoft

13 Grand Prix 3 • Ubi Soft

14 Heavy Metal F.A.K. 2 • Take Two

Peu de changements dans le classement. Heavy Metal F.A.K. 2 et K.K. 2 montrent qu'à la progression poudre à cause de sa très forte durée de vie. Meilleur un Elite Force ou un très bon MDK 2.

HIT Rédition

Rôle/aventure

1 Deus Ex • Eidos

2 Diablo II • Blizzard

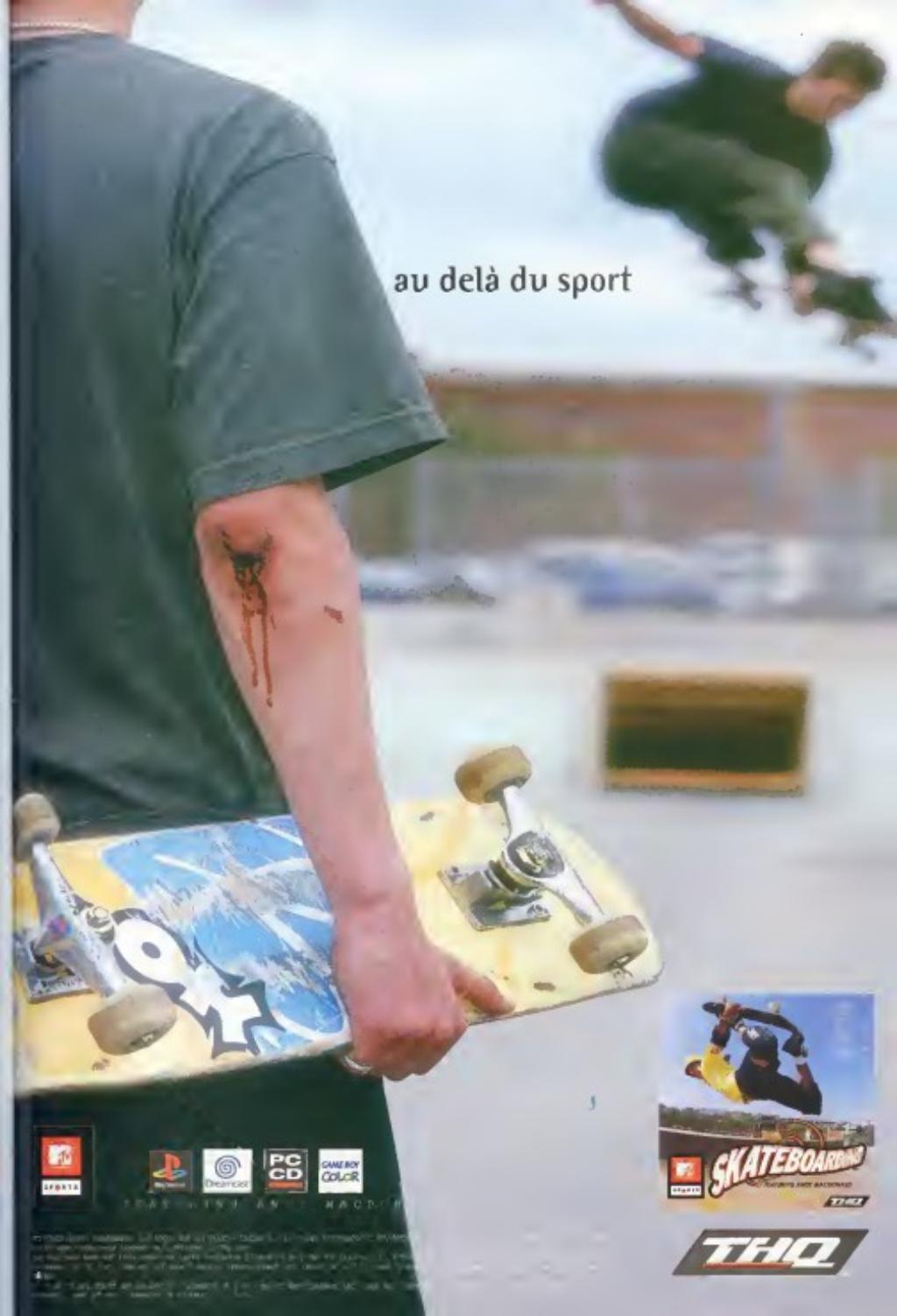
3 Baldur's Gate II • Virgin

4 The Nameless Soul • Eidos

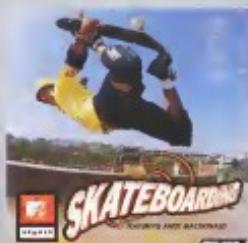
5 Vampire • Activision

Après presque un an de présence, The Nomad soul est toujours à la 5 ème à faire un peu de mal à ses concurrents. Il a été battu par Deus Ex mais aussi par Baldur's Gate II et The Nameless Soul.

au-delà du sport



TOURNAMENT AND MADNESS



THQ

Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES. RETROUVEZ LA SUITE DE CETTE RUBRIQUE SUR LE CD.



pognée de scènes coupées. Rien d'existant, mais les menus animés et sonorisés sont très réussis. Bravo pour le prix, inférieur à la moyenne.

■ Réal. Jim Jarmusch ■ Le Studio Canal + ■ Zone 2 ■ Son : ST ■ Anglais, français ■ Sous-titres : français, anglais ■ 165 min ■ env. 160 F

La neuvième porte

Un bibliophile engagé pour retrouver un manuscrit d'invocation satanique, des crimes quasi-rituels, une société secrète et un ange gardien pas très catholique : mais c'est du Polanski ? Eh oui ! La photo splendide et le scénario mystérieux donnent au film une allure princière délaissante et énigmatique. À voir.

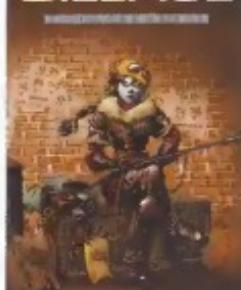
LES BONNES un making-of comme l'égoïsme, un petit jeu, deux interviews, quelques photos, une interview d'une égérie, une interview très révélante pour le film.
 ■ Réal. Roman Polanski ■ Le Studio Canal + ■ Zone 2 ■ Son : ST ■ Anglais, français ■ Sous-titres : anglais, français ■ ZDF ■ env. 160 F

Ghost Dog

C'est un drôle de personnage ce Ghost Dog ! Installé sur le toit d'un immeuble avec des pigeons voyageurs, il se définit comme un samouraï et vit de contrats... Jusqu'au jour où ses anciens employeurs se retournent contre lui. Un polar poétique et aérien, une étrangeté de chaque instant et une mise en scène zen : Jim Jarmusch en forme !

LES BONNES Une belle galerie de photos noir et blanc, des bandes-annonces, les affiches du film et une

Sillage



Après deux épisodes franchement SF, Navis, la jeune aventurière, plonge carrément dans le steampunk : envoyée sur une planète peuplée d'humains parvenus à l'ère industrielle en un temps record, elle devra en percer le mystère et aider des révolutionnaires à renverser le régime en place. Un scénario inattendu et de splendides couleurs !

Professor Bell

Le médecin détective cocahomane qui converse avec les morts revient ! Cette fois, c'est un Satan comme on ne l'avait jamais vu qu'il devra combattre, dans une Jérusalem crépusculaire. Les délires de Star, son savoir-faire graphique et son imagination servent une BD assurément hors normes.

La croix de Gazezac

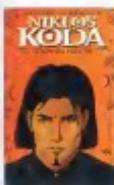
Une histoire d'espionnage située pendant la guerre de 14 ? Un agent secret assassiné mais toujours vivant ? Un secret de famille et des péripéties ? Que demander de plus, surtout avec un dessin paré ? Un second épisode tout à fait convaincant pour les fans d'aventure.

Scénario et film R.
Durée : env. 70 F
Liens de sang



Située dans l'Amérique des années 50, ce polar mélancolique de Seven qui commence traditionnellement, vite rapidement à l'enquête fantastique. Un jeune flic lancé à la poursuite d'un serial killer et d'un celd va bientôt sombrer dans l'enfer le plus brûlant. Non seulement Hermann dessine comme une bête, mais en plus le scénario, signé par son fils, est brillant ! Excellent.

Scénario et film R.
Liens de sang



Second tome de cette histoire d'espionnage située au cœur de Paris, dans laquelle des diplomates sont assassinés par un mystérieux sorcier. L'agent secret Niklos Koda démolira enfin l'écheveau d'une intrigue un peu plan-plan mais joliment dessinée. Les passages africains sont bienvenus.

Scénario et film R.
Liens de sang



L'esprit du chaos (Le Lion de Macédoine, vol. 3) de David Gemmel raconte l'ascension d'Alexandre le Grand sur fond de possession démoniaque. Apportant un air frais très plaisant dans le monde conformiste de la fantasy, ce cycle, riche en beauté les toujouors inépuisables éditions Mémnos.



DVD

Terminator 2

Qui ne connaît pas le célèbre film de James Cameron dans lequel deux Terminators s'escriment et se font la chasse ? Incontournable, surtout avec les trois versions présentées ici, dont celle extra-longue super inédite de 155 minutes ! Une Image et un son (DTS) qui vont tuer vos télés. **LES BONUS** La nouvelle référence en matière de bonus : des tonnes de suppléments, trois making of, le story-board, bref, il faut dix heures pour venir à bout du monstre. Le seul hic : c'est de la Zone 1 pas sous-filtrée ou alors en anglais. Mais la qualité est à ce prix !

Réal. James Cameron ■ Artisan ■ Zone 1 ■ Son : anglais DD 5.1 EX/anglais DTS 5.1 ES/anglais

Dolby Surround 2.0 ■ Sous-titres : anglais ■ env. 350 F



DVD

Men in black

La vie et l'œuvre des hommes en noir, vous savez, ceux qui effacent toute trace de manifestations extraterrestres sur la Terre. Mais lorsque ce sont l'extra Tommy Lee Jones et le sympathique Will Smith qui sont dans les costards, on peut être sûr de bien rigoler. Une bonne comédie fantastique.

LES BONUS Que choisir entre le making of, le story-board, les scènes multiangles, le scénario décortiquée, les bandes-annonces, les filmographies ou le commentaire audio très instructif de Barry Sonnenfeld et Will Smith (sous-titré en français, alleluia ! ? Bref, c'est la fête !

Réal. Barry Sonnenfeld ■ Générique Columbia TriStar ■ Zone 2 ■ Son DD 5.1 : français, anglais ■ 1130 ■ env. 160 F

IL TE MANQUE UNE CASE ?



(retourne ton magazine)

**COMIC
BOX**

**UNITED
LABELS**



La BD la plus Net !

The comics world



www.the-comics-world.net

Tueur né

Hitman, tueur à gages

Eidos vous offre le contrat de votre vie.



C'est fini le
nombre de petites
choses qui vous
gourrisent la vie : le prix
de l'essence, les gens
bruyants, les portables au
cinéma, la conscience ou les
rumours. Heureusement,
on peut se débarrasser des
feux derniers. Plutôt pratique
lorsque l'on souhaite embrasser
la carrière de tueur professionnel.

Pour cette

- ÉDITEUR Eidos
- DEVELOPPEUR IO Int.
- GENRE action 3D
- SORTIE décembre

**■ HITMAN, VENDEUR DU CRIME**

Quels que soit le lieu ou l'heure du crime, 47 est toujours parmi 31 tueurs à la 5. Soit professionnellement.

J'ignore qui je suis et où je suis. Mes yeux se sont ouverts sur une chambre vide et froide. Les entraves me maintenaient cloué sur mon lit et se sont soudain ouvertes et une puissante voix m'a ordonné de me diriger vers la porte. Sur un cintre pendait un complet exactement à ma taille. Je l'ai revêtu avant de me diriger vers une pièce où j'ai dû exécuter quelques exercices physiques. Dérouiller mes muscles endoloris ne m'a pas fait de mal. Puis, j'ai pénétré dans cette salle d'entraînement où était entreposé un véritable arsenal. La voix s'est tue. Étais-elle consciente que je n'avais plus besoin de ses conseils ? Qu'à peine la main posée sur une crosse de Desert Eagle, je saurais instinctivement comment m'en servir, que toutes les caractéristiques de chaque arme présente me viendraient instantanément à l'esprit, que le moindre de mes tirs ferait mouche sur les cibles jaillissantes des murs ? Certainement. J'ignore toujours qui je suis et où je suis, mais je sais ce que je dois faire : tuer.

Je suis un numéro

C'est ainsi que débute Hitman, le premier projet du tout jeune studio de développement IO Interactive qui risque bien de ne pas rester longtemps inconnu. Leur jeu nous permet d'incarner 47, un tueur à gages façon Léon, exécutant des cibles sur commande pour le compte de la très mystérieuse Agence. Le scénario, s'étalant sur cinq chapitres (divisés en plusieurs missions), nous fera voyager de Hong Kong à une jungle d'Amérique du Sud, en passant par Rotterdam et Budapest. Cette succession de contrats dévoilera

Personnages originaux, références aux films du genre et interface très « pro » assurent à Hitman une ambiance prenante.

progressivement une intrigue plus profonde. Notre nettoyeur découvrira en effet une similitude entre ses différentes cibles, ce qui l'amènera à se poser des questions sur ses employeurs.

La première chose qui frappe chez Hitman (je n'ai jamais été doué en jeux de mots), c'est l'incroyable ambiance qui s'en dégage. Outre les références cinématographiques et votre avatar qui, avec son crâne rasé, son complet veston chic, ses gants en cuir et sa tronche de tueur, bénéficie d'un véritable charisme, les développeurs

■ LE TUEUR PARFAIT ? Real, calme, amérénate, maniant parfaitement n'importe quelle arme, 47 est-il vraiment humain ?





■ 22. V'LA LES FLICS Un très repéré.
Vous cherchez l'ennemi vivant
diminuer très rapidement, surtout
sans égaler pare-talles.

ont fortement soigné l'interface. Ainsi, comme pour tout professionnel qui se respecte, vous devrez minutieusement préparer votre coup. Étude des informations, visualisation de la cible à l'aide d'un petit film tourné façon amateur, achat des armes (couteau, corde à piano, flingues, shotgun, MP5, Uzi, fusil de sniper, etc., la liste est longue) et munitions au marché noir : on s'y croirait.

La chasse est ouverte

C'est donc avec l'esprit du prédateur que l'on descend dans la rue, mais là, malgré toute votre préparation, il faudra aussi improviser et s'adapter. A priori, la majorité des missions devront s'effectuer

en un certain laps de temps (c'est fou cette indiscipline des victimes qui n'attendent pas tranquillement leur bourreau !), mais vous disposerez cependant d'une latitude respectable pour reconnaître les lieux et repérer les déplacements des gardes du corps.

D'une façon générale, vous devriez disposer de plusieurs solutions pour mener à terme une mission : le bourrin, qui n'est pas toujours recommandée (puisque à l'instar de tous les personnages, notre héros peut mourir d'une simple balle dans la tête ou dans le cœur s'il n'a pas de protection), et la subtile. Ce dernier angle d'attaque est assuré par plusieurs points-clés, à commencer par la désormais habituelle bulle de perception (auditive et visuelle), vous incitant à agir

Méchant d'origine contrôlée

Après avoir descendu les sous-bosses, vous devrez vous occuper du boss propre à chaque acte en déployant tous vos talents d'assassin. Une fois encore, les rebours se sont donné du mal pour créer des personnages originaux et farfelus qui n'attirent pas spécialement la sympathie.

Le mandarin



**En tant que professionnel,
vous ne devez commettre aucune erreur.
Blessez un innocent et votre prime diminuera.**

Chef typique des triades que l'on retrouve dans de nombreux films (genre Jack Burton) ou BD (Iron Man et League of Extraordinary Gentlemen), ce vilain Asiatique ne daignera se montrer que lorsque vous aurez relâché une véritable guerre des gangs à Hong Kong.

Le mafieux sud-américain



Dent et bijoux en or, chemise à fleurs et poils qui débordent de partout, ce mafieux sud-américain va vous obliger à faire une excursion en pleine jungle. Mais qui suis dérangé aux moustiques ! Ça va se payer et cher ! Qu'il profite de son cigare, je ne vais pas tarder à lui couper la chique.

Quoi ma gueule !

DESSINE QUI ELLE A MA GUEULE Un visage plus expressif que jamais.

HITMAN Facit Animation



Histoire de vous donner un aperçu de la puissance du moteur graphique développé par IO Interactive (et de vous faire comprendre qu'il faudra une grosse machine), sechez que chaque personnage bénéficie de multiples animations faciales (et non de simples textures) retranscrivant en temps réel son état d'esprit. Petit exemple avec notre héros : Au-delà de l'aspect esthétique, cela vous permettra d'apprendre l'attitude des têtes ou des gardes du corps à votre égard : surprise, alerté, indifférent...

ascrément et à cacher le corps des morts (avec la possibilité de les traîner et de les balancer dans les égouts par exemple). Vous pourrez aussi, c'est l'un des éléments forts du jeu, voler n'importe quel vêtement afin de vous déguiser et de passer inaperçu dans certains lieux. Enfin, les gars de chez IO Interactive vous



SILENCE DANS LA SALLE La carte à piano reste le moyen le plus silencieux et le plus discret pour tuer.



CENSURE FREE ? Le jeu étant clairement destiné à un public adulte, peut-être échappera-t-il à la censure. Cela semble bien parti avec cette charmante stripteaseuse.

mettront face à quelques casse-tête, du genre « comment rapatrier une arme à feu au troisième étage d'un hôtel infesté de détecteurs de métaux » ? Et le monte-repas, vous y avez pensé ?

Un moteur blindé

Outre un principe de jeu qui semble plutôt peaufiné, Hitman devrait aussi bénéficier d'une excellente réalisation. La vue en 3D objective (façon Heretic II ou F.A.K.K. 2) révèle des graphismes splendides, fins et détaillés, mais c'est surtout l'animation des corps qui retient l'attention. La démarche des personnes est souple, la réaction des corps s'avère incroyablement réaliste, au point que la façon de mourir d'un ennemi dépend directement du point d'impact sur son corps et de la puissance de l'arme. Certains objets (rideau, drapéau, etc.) peuvent aussi glisser sur votre corps.

L'ambiance, la réalisation, le principe et même la prise en main (clavier plus souris) confère à Hitman une potentialité énorme, reste à voir si la durée de vie, l'intérêt (souvent que cela ne soit pas trop répétitif) et la jouabilité seront à la hauteur. Des informations que devrait nous apporter le petit Papa Noël. ■

- Frédéric Dufresne

nouveaux débrouillez très bien tout seul ?



Accès Libre
Inclus, juste avant l'an prochain.

france tele

Connectez-vous à Wanadoo avec le cédrom joint à ce numéro.

Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo,
utilisez les codes suivants : Origine : 724027. Clé d'accès : 2EXBKY4D92

Le service préféré des français

N°Azur 0 810 609 609

wanadoo.fr

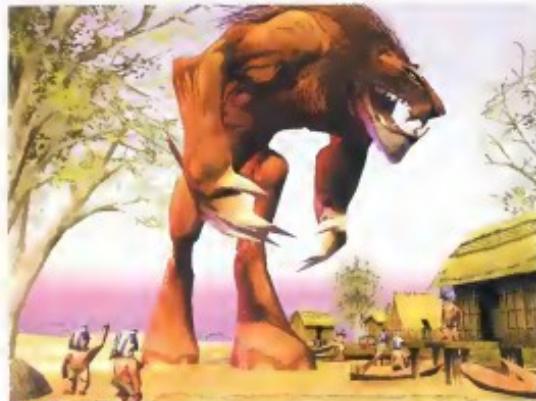
350 Wanadoo • Adresses France Télécom
grâce au service Wanadoo à Profil

Wanadoo
LE PLUS PETIT FAISCEAU POSSIBLE

Le secret des dieux

Black & White | L'Armageddon selon Lionhead.

Pas de test ce mois-ci ! Black & White tenterait-il de jouer les artificières ? Certainement pas. La dernière présentation orchestrée par Peter Molyneux laisse entrevoir un jeu fabuleux pratiquement parvenu à terme. Petit passage en revue des dernières nouveautés avant la naissance du Messie.



LA BEAUTÉ À L'ÉTAT PUR Et encore, vous ne voyez pas les branches des arbres frêles, le visage du lion se détendre et ses pupilles se dilater...

Je sais, je sais, cela fait des mois que nous vous rebattons les oreilles avec le prochain jeu du géniteur de Populous, Dungeon Keeper et bien d'autres chefs-d'œuvre. Moi-même, je commençais à m'en lasser, jusqu'à cette présentation organisée par Electronic Arts à la veille de l'E.C.T.S. Il faut dire que les nombreuses photos et vidéos disponibles sur le Net sont loin de rendre justice au sublime univers de Black & White. Ce show était aussi l'occasion pour l'exubérant boss de Lionhead de dévoiler des aspects inédits de son bébé, mais avant de nous y attarder, revenons brièvement sur le principe de Black & White.

2 en 1

Pour les nouveaux (bonjour !) et les honteux qui auraient loupé les 28 préviews précédentes (c'est approximatif, nous ne les avons pas comptées), rappelons que ce jeu cumule en fait deux principes. Le premier s'apparente à *Settlers* : vous occupez de vos chétives créatures humaines afin que se développent leur village et leur population, augmentant ainsi votre propre pouvoir (eh oui, plus vous avez d'adeptes, plus vous avez de pouvoir). Cependant, vous ne donnez pas réellement d'ordres directs. Inutile de chercher une scène de construction : l'interface se résume à une main. Elle vous permettra, par exemple, de ramasser un habitant pour le déposer devant un objet et son Intelligence contextuelle fera le reste. Face à un arbre, il jouera les bûcherons, une grange le transformera en agriculteur et une

Pour info

- ÉDITEUR Electronic Arts
- DEVELOPPEUR Lionhead
- GENRE simulation
- SORTIE décembre

Cas de conscience

ANCIEN DU DÉMENZ ? Présentez l'âme à votre conscience...



Ces entités tentaculaires apparaissent ponctuellement. Se disputant constamment, elles tenteront d'influencer vos choix pour faire pencher la balance en faveur du bien ou du mal. Mais il arrivera que seule l'une d'entre elles se manifeste afin d'attirer votre regard sur un point particulier tel qu'un parchemin déclenchant une quête secondaire (finder un mago), et modifier votre alignement. Libre à vous d'accepter ou de refuser.

maison le poussera à rechercher une compagne afin d'assurer sa descendance.

À cela viennent se greffer les Bêtes. En effet, la déité que vous êtes s'incarne sur Terre par l'intermédiaire d'animaux géants (près d'une vingtaine) qui influenceront la vie de votre population et, surtout, porteront la bonne parole (éventuellement à coups de latte) en dehors de votre zone d'influence. Son comportement dépendant directement de la façon dont vous l'éduquez, on se rapproche beaucoup du jeu *Creatures*. Voilà pour le concept, passons maintenant aux éléments dévoilés lors de cette présentation.

Plus qu'un simple décor, l'environnement d'Eden (c'est le nom du monde) constitue un acteur à part entière. Outre des modifications visuelles variant progressivement selon votre alignement, les



TOUT LE MONDE IL EST GENTIL. Si vous agissez bien, le pays devient brillant, la végétation luxuriante, de petits lapins gambadent et des papillons valent partout.



ZÉBRE DE GARDE Votre créature protège votre sanctuaire. C'est aussi ici qu'elle apprendra à maîtriser vos sorts.

développeurs se sont attachés à créer un univers soumis à des lois physiques (gravité, météo, etc.). Ainsi, vous pouvez prendre un rocher et le lancer au loin. Trajectoire, Impact au sol, rebond en fonction de l'escarpement du terrain, tout est géré. Si vous arrachez deux arbres pour les planter un peu plus loin, ils donneront naissance en quelques cycles à une forêt. Plus fort : endiliez un chariot grâce à un sort puis passez une pierre dans les flammes, celle-ci s'embrase, devenant un projectile dévastateur qui déclenchera un

Déposez un villageois devant un arbre et son intelligence artificielle lui fera jouer les bûcherons.

incendie au moindre contact avec de la végétation ou des habitations. Incendie qu'une pluie pourra éteindre. Vous l'aurez compris, les interactions possibles sont légion.

Fais le beau

Autre point fort, l'intelligence artificielle de votre créature. Le système intègre un nombre élevé de paramètres allant des qualités physiques à la jalouse, en passant par la curiosité ou la volonté. Il est d'ailleurs possible d'accéder à ces données ainsi qu'à des informations générales (son opinion sur vous, sur la manière dont vous le traitez, etc). L'avantage de ce système ouvert est qu'il permet des évolutions inattendues. Peter Molyneux expliquait que deux programmeurs avaient fait de leurs avatars des amis. Ils jouaient ensemble à se lancer des objets, mais l'un d'entre eux était bien meilleur que l'autre. Ce dernier,



MORDS-Z-Y L'ŒIL ! Vous n'êtes pas le seul dieu et votre créature deve se battre pour imposer votre religion.



PEAU DE VACHE ! Justement, cette vache n'en est pas une. Au contraire, le joueur qui l'a éduquée en a fait une créature gentille et qui s'entend parfaitement avec les villageois.



Q & R

PETER MOLYNEUX

Délégué de Lionhead

Comment fonctionne le système de ressources ?

Il y a trois ressources : la mana, la nourriture et le bois. Les habitants vous fourniscent la mana par leurs propres actes ainsi que de l'entretien et de la cueillette. Puis ils mangent, plus il sont heureux. S'ils ont le bois nécessaire, vos sujets peuvent construire différents bâtiments.

Vous pouvez même par obtenir une Merveille au quartantant l'ensemble de vos pouvoirs. **Comment y a-t-il de Merveilles et quel est leur principe ?** Chaque trône connaît sa propre Merveille et il n'y a pratiquement aucune limitation de taille.

Par exemple, les Egyptiens bâissent une pyramide en sorte d'honneur qui pourra mesurer de 5 à plus de 300 mètres. Plus votre Merveille est grande, plus le bonus obtenu est important. Cependant, comme pour le reste des pouvoirs, cela aura des conséquences, entre autres sur votre population : les taux de naissance augmenteront et donc les prises, ce qui renforcera votre puissance.



■ BRAZAM ! Les sorts, qui se lancent en frappant un signe cabalistique avec la souris, donnent lieu à de superbes effets visuels.

dans un accès de jalouse, aurait remassé une pierre brillante au mépris de sa propre douleur pour la lancer à son « ami » afin qu'il se brûle en l'attrapant. Si cette histoire est vraie, on entre vraiment dans une nouvelle ère d'intelligence artificielle. Mais comme c'est Peter Molyneux qui nous le dit, on peut le croire, non ?

Greffé au PC

À ce sujet, nous avons pu découvrir qu'outre les tortues et corseuses, un système à base de « laisse » a fait son apparition. Il permet de diriger l'animal mais surtout de le rattacher à un objet ou à un être. Et selon la nature de ce lien (de l'élastique multicolore à la chaîne d'acier), son attitude variera, de la protection à la destruction.

En sus de ces points essentiels, Lionhead travaille le superflu. Ainsi, le jeu lira les fichiers MP3 présents sur votre PC et l'on a pu voir un tigre effectuer des pas de break dance qui renverraient bien des repas pleurer chez maman. Black & White accédera aussi à votre liste de contacts, attribuant les noms de vos amis aux habitants et si vous recevez un mail, l'envoyer de l'expéditeur se manifestera pour vous transmettre le message. Déirant, Volâ, il ne reste plus qu'à parler du système de magie (dessiner des signes cabalistiques grâce à la souris), des sorts (tornades, boules de feu, bouclier, etc.), des missions et il me reste... deux lignes. Bon ce sera pour le fest du mois de décembre (*I want to believe*). ■

- Frédéric Dufresne

50 millions de dieux

Avoir du devenir le chien-chien à son papa ou d'éviter nos assiettes, nombreux d'astuces forcent des déviations. L'hommage que leur rend Black & White nous donne l'occasion de nous intéresser sur certaines d'entre elles.

Le lion



Considéré comme sacré par nombre de religions africaines, le roi des animaux a aussi été un dieu égyptien, Mithos, fils de Bastet (déesse à tête de chat) et Ptah. Mais il représente surtout Narasinha, l'une des quatre incarnations de la divinité hindoue Vishnu, qui sous cette forme terrasse le géant Hiranyakashipu. C'est tout, vous avez capé ou je l'ajoute ?

La vache



Très populaire et fourmillant un alégrisme primordial, la vache est présente dans quasi tous les cultes. Chez les Hindous (considérés toujours comme un animal sacré), c'est sous le nom de Gobhi qu'elle supporte le monde entre ses cornes. Bot est le dieu égyptien de la fertilité et Hera, femme de Zeus, en avait fait son animal fétiche.

La tortue



On la retrouve principalement dans la mythologie asiatique. Ainsi, le tortue Gui Xuan est l'un des quatre êtres magiques (Ling) principaux. Symbole de joie, de bonne santé et de longévité, elle représente aussi l'un des ports cardinaux (le nord). Accessoirement, chez Terry Pratchett, elle se balade dans l'espace avec un disque-monde sur le dos.

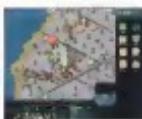
Trajectoire d'un projectile, impact au sol, rebond en fonction de l'escarpement du terrain ; tout est géré.

DANS LES ÉTOILES,
ATTENDEZ-VOUS
À UN RÉGIME SÉVÈRE.



STARPEACE

LA SIMULATION ON LINE 7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24.



La terre se meurt, il est temps de partir à la conquête des mondes parallèles pour devenir un colon des temps futurs. Choisissez votre site, démarrez avec un budget de 100 millions de dollars et développez l'économie de StarPeace. Mais attention l'aventure vous attend et la pluie est parfois dure à éviter.

**Devenez
un des maîtres
de StarPeace !**

Pour les détails :
www.starpeacegames.com



POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.monterecristogames.com



■ SPÉCIALE MAFIA CORLEONE, PG-13

Il ne fait pas bon s'opposer au parrain. C'est pourquoi ce que vous allez faire...

Les liens du sang

Mafia | Celui qui voulait être parrain à la place du parrain.

Peur info

- ÉDITEUR Take-Two Int.
- DEVELOPPEUR Mission Software
- GÉNRE aventurage
- SORTIE début 2001

C'est bon de faire le mal. On le sait depuis longtemps (rendons hommage à Tie Fighter) mais les occasions se font plutôt rares. Heureusement, ce mois-ci, entre les contrats professionnels de Hitman et le crime organisé de Mafia, les amateurs vont être aux anges, heu... aux diables.



■ RENCONTRE AU SOMMET SUR LES DOCKS Il faut parfois faire taire les flingues et enfermer des discussions pacifiques... jusqu'à la prochaine trahison.

Tout est question d'époque, ma bonne dame. Tenez, dans les années 30-40, les start-up n'étaient pas bien vues. En particulier, celles spécialisées dans la protection, le consulting auprès des maires et des juges ou la livraison d'alcool. Du jour au lendemain, leur irrésistible ascension était stoppée nette par une volée de chevrotines calibre 12. Faut dire qu'à l'époque, on ne se débarrassait pas de la concurrence en l'arrosoant d'argent mais plutôt en l'arrosoant de plomb.

Tommy, ancien chauffeur de taxi, avait choisi la sécurité de l'emploi en entrant dans une grosse boîte ayant déjà pignon sur rue. Mais attention, ne croyez pas que ce petit gars soit du genre planqué, loin s'en faut. Lui, son truc, c'était la promotion interne et il a gagné du galon en accomplissant correctement toutes les missions assignées par Don Salieri. Mais lorsque ce dernier a fait la peau à Don Morelli, son principal concurrent, le brave Tommy s'est vu revenir à une vie bien plus banale, la ville étant sous le contrôle total de son boss. C'est à ce moment qu'il a commis l'erreur de se lancer dans une start-up à l'instar de son patron, du moins le pensait-il. Mafia va vous faire vivre une véritable guerre des gangs dans laquelle vous tenterez de vous imposer à coups de hold-up, racket, assassinat, et autres activités de contrebande.

là, en bon lecteur assidu (ou en fan psychotique qui ne pardonne pas la moindre erreur), vous venez de ressortir votre Gen4 PC du mois de juillet-août et tentez



RCHAUD DESSOUS Tuer les fils n'est pas recommandé. Ils sont très revanchard, mais vous n'avez pas le choix.

de comprendre pour quelle raison nous pondons (vous ne le savez pas, les articles naissent dans des œufs !) un second article sur Mafia. La réponse est simple : parce qu'entre-temps, nous avons pu le voir de nos petits yeux brillants d'émerveillement à l'E.C.T.S. et que l'on a appris pas mal de nouvelles choses.

On te refait le portrait ?

La première et la plus importante, c'est que les gars d'fusion Softworks ont décidé de changer de moteur. Ils ont délaissé la technologie de Hidden & Dangerous II pour celle d'un outil interne, le LS3D (note à moi-même : ne pas faire de vannes débiles liées à la drogue, trop facile). Pas de panique, cela ne repousse pas pour autant le jeu aux calendes grecques, ni même aztèques

AL CAPONE Les débuts du plus célèbre des gangsters.



Graine de voyou

C'est le 17 janvier 1899 à New York que Gabriel et Theresa Capone (naturalisés Capone) mettent au monde le petit Alphonse. Il ne tardera pas à manifester un certain penchant pour la violence puisque, dès l'âge de six ans, il se lie d'amitié avec le matinal Johnny Torrio, avant de se faire expulser de l'école à 14 ans pour avoir battu un professeur. Il rejoindra un gang de Manhattan puis conviendra de main de Yule Franc, président de la puissante Union Siciliane. C'est durant cette période, lors d'une altercation avec Galucano Franc (le fils) qu'il recollera les cicatrices qui lui vaudront le surnom de Scarface. Quelque temps après, son ami Johnny Torrio est appelé au service de son oncle Jim Colosimo, à Chicago, et il propose à Capone de le rejoindre. Lorsque Colosimo se fait assassiner, Torrio prend la gangster que l'on connaît. Feriez-vous aussi ében à dans Mafia ?

ou ouzbeks. La transition semble se faire en douceur et nous devrions y gagner en finesse, fluidité et surtout beauté avec des effets de lumière, de transparence, de bump mapping (simulation de relief sur une surface plane) ou de réflexion, qui n'étaient pas implémentés dans la mouture précédente.

La ville de Last Heaven et sa campagne, où se dérouleront vos aventures, atteignent réellement des

Un nouveau moteur pour un résultat... encore meilleur !



DANS MA RUE Les habitats sont nombreux, bien modélisés et magnifiquement animés.



Q & R

DAN
VAVRA
Designer

Y aura-t-il une arborescence de missions avec plusieurs fins ?

Le jeu sur un scénario donc les missions individuelles sont directement liées entre elles. D'après l'intrigue est relativement linéaire et il n'y aura pas de multiples dénouements. Vous pourrez accomplir vos objectifs de différentes façons mais la mission suivante sera toujours la même.

C'est un choix volontaire nous avons une histoire très cinématographique, concentrant de nombreux dialogues et animations, ce qui n'est pas vraiment compatible avec une évolution non linéaire.

Comment est géré le système d'armement ?

La famille Solen pour laquelle travaille le joueur possède ses propres spécialités qui vous donneront ce dont vous aurez probablement besoin. Mais rien ne vous empêche de récupérer les armes de vos ennemis en cours de mission. La seule limite sera le poids.

Impossible de se trimballer avec deux shoppins une mitrailleuse et un fusil en même temps par contre, un shoppin et trois pistolets c'est réaliste.



sommets visuels. Les piétons en costard ou tailleur vaquent tranquillement à leurs occupations, les voitures circulent à bonne allure et la ville dégage un cachet années 30-40 véritablement envoûtant. Chaque quartier (dock, Chinatown, résidences huppées) possède une identité visuelle forte qui permet de le reconnaître au premier coup d'œil. Il faut dire que les développeurs ont effectué un gros travail de recherche sur le plan



architectural et certains endroits comme le grand hôtel ou l'aéroport sont carrément des répliques exactes de lieux réels. Ce soin se retrouve d'ailleurs dans les intérieurs (certains bâtiments spécifiques tels que les bars, banques, commissariats ou planques peuvent être visités) fourmillant de détails made in années folles tels que les tapisseries et les tableaux. Idem pour ce qui est de la musique aux consonances jazzy et des armes disponibles : Colt 1911, S & W Model 27 Magnum ou encore Tommy Gun.

On y va à pied ou on prend la voiture ?

Pour vous déplacer dans ce véritable univers, vous aurez le choix entre vos pattes, le métro et les voitures. Celles-ci constituent d'ailleurs un aspect primordial de Mafia par le biais de courses-poursuites délirantes. Près d'une soixantaine de véhicules authentiques ont été fidèlement modélisés (les dégâts seront visibles en cas de choc) et les développeurs tentent d'obtenir un modèle de conduite proche de celui de Gran Turismo (simulation de référence sur console). Ils comptent même inclure une option (valable en Multijoueur) permettant de conduire les caisses obtenues en cours de partie sur des circuits spécifiques. Espérons juste qu'ils ne privilieront pas le réalisme au détriment du fun. Toujours est-il qu'enfrent l'ambiance parfaitement restituée, la richesse de jeu et la qualité de la réalisation, Mafia semble aligner les atouts présentant à la naissance d'un grand jeu. ■

- Frédéric Dufresne

**Assassinats,
contrebande,
braquages,
racket, etc.
La recette
idéale pour
devenir
parrain.**

RÉSERVÉ
AUX GROS APPÉTITS !

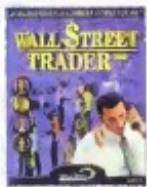


WALL STREET TRADER²⁰⁰⁰

LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE SIMULATION BOLSSIÈRE



Attention même équipé comme un vrai pro de la bourse : bureau virtuel, outils d'analyse, services particuliers d'un analyste, d'un avocat, d'un espion... le marché reste redoutable pour tous. Jouable en réseau jusqu'à 8 joueurs du négociage au véritable trader, il faudra éviter les dents longues pour atteindre les marchés supérieurs.



Distribué par



POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT & GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

■ DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR ?
Et il mange du maïs. Beaucoup
de maïs. Quand il ne les croise
pas par inadvertance !



Conflit d'intérêt

Giants | Le paradis a toujours été source de conflits...

Pour info

- EDITEUR Interplay
- DEVELOPPEUR Planet Moon
- GENRE action-stratégie
- SORTIE novembre

C'est toujours pareil, on ne peut jamais rien avoir à soi. Tiens, rends-moi mon style d'abord ! Non mais. Remarquez, je les comprends les Sea Reapers... Moi aussi, si je vivais seul sur une île déserte, je défendrais mon territoire avec acharnement.

Mon cahier. Mon stylo. Ma gomme. Mon bureau. Mon PC. Ma souris. Mes jeux. Mes DVD. Ma meuf (et j'insiste sur ce point). Eh non, je ne suis pas possessif, c'est juste que j'aime pas prêter mes affaires. D'ailleurs je les protège. Alarmes, antivol, chien méchant et caniche déguisé en bouledogue, tout est



■ QUE DE BEAUTÉ ! La mer, le ciel, une île paradisiaque et une femme voluptueuse. Tout cela ne pouvait continuer sans guerre...

bon pour la sécurité de mes objets préférés. C'est un peu ce raisonnement qu'ont eu les Sea Reapers. Une communauté de femmes voluptueuses, dotées de pouvoirs magiques, vivant nues sur une île paradisiaque.

Un monde paradisiaque

Ça se comprend. À les voir, qui n'aurait pas envie de tenter un petit : « Hé, tor le meuf à côté sur ton île intergalactique ? T'es la déesse des mes nuits ! Tu es le soleil de ma vie ! Tu es l'essence de mon Diesel, le câble de mon RTC, la RAM de mon PC, le rêve de mes journées, le courant de ma télé ! » Pour éviter ce genre de désagrément, elles ont décidé de se protéger. Du coup, elles ont créé Kabuto, une sorte de garde du corps de l'espace : haut de plusieurs dizaines de mètres, doté d'une force herculéenne, c'est un exemplaire unique. Tellement unique que son petit cœur se sent seul et rebelle contre ses créatrices. C'est le début d'un conflit



■ QUELLE VUE ! Les Nectaryns sont équipés de petits moteurs, qui leur permettent de voler. Admirez l'étendue du paysage et le détail des textures.

Les sorts des Sea Reapers

Mais que les Meccaryns utilisent un arsenal impressionnant et que le Kubuto se contente de sa force naturelle, les Sea Reapers comptent sur la magie. Plus avancé dans le jeu et plus en petit faire mal : petit point sur les sorts les plus impressionnantes.

L'ubiquité



Les Sea Reapers se sentent vite seules avec ce sort, vous pouvez créer votre double pour vous aider à combattre. Attention cependant, vous pouvez également être touché par ses coups. Se faire frapper en friendly fire par une de ses propres créatures, c'est bête...

La suspension du temps



Ce sort vous permet de ralentir tous vos ennemis pendant quelques secondes. Entrez sous cette « cloche temporelle », vous aurez tout le temps de les frapper à volonté. Attention cependant, le sort ne dure pas très longtemps : préparez vos munitions

La tornade



Un des plus spectaculaires. En invoquant ce sort, une tornade apparaît. Pas de panique, vous êtes à l'épicentre et ne risquez rien. Vos adversaires, en revanche, se trouveront éjectés à plusieurs dizaines de mètres de hauteur avant de retomber pour s'écraser au sol.

Les paysages sont immenses, les couleurs sont vives, les effets de relief sont délirants et les textures d'eau brillent de mille éclats.

que les Meccaryns, des soldats revenus d'une guerre galactique, ne font qu'envenimer. Dans Giants, vous azzarez tour à tour Kubuto, les Sea Reapers et les Meccaryns. Le but de cette guerre ? Le contrôle de la planète. Instinct de possession, toujours. Ceci dit, vu la beauté de la planète, on les comprend. Jetez un coup d'œil aux captures : c'est magnifique. Car c'est ce qui tape immédiatement dans Giants. C'est beau. C'est très beau. « F'è 'rop 'eau » (une seconde, je ramasse ma radioïote). Les paysages sont immenses, les couleurs sont vives, les effets de relief, particulièrement sur Kubuto, sont impressionnantes, les textures d'eau brillent de mille éclats... Un véritable ravissement pour les yeux, qui mettra votre PC à l'épreuve.

Grosse config recommandée !

C'est clair, mieux vaut posséder une machine puissante. Genre 450 MHz et GeForce. Oui, tout de même. Car Giants est plein de Transform & Lightning, cette fameuse fonction élaborée par nVidia, qui permet notamment de soulager votre processeur. Un bon exemple de ces effets graphiques se trouve dans les sorts lancés par les Sea Reapers. Tornades, boules de feu, suspension du temps, ubiquité, invisibilité, autant



■ LA BEAUTÉ DES SEA REAPERS... Une de ses collègues a créé une cloche temporelle. Mieux vaut ne pas s'en approcher de trop près : vous risqueriez de vous prendre le sort !

de sorts que l'équipe de Planet Moon s'est attachée à retrançrir graphiquement, pour le régal de nos petits yeux. Mais attention, la magie n'est pas le seul mode de combat. Le jeu se présente comme un shoot à la Tomb-Raider. Un objectif à atteindre en début de mission présenté par une scène cinématique, des ennemis à abattre, et on passe à l'étape suivante. Bien que la version preview que nous avons reçue ne nous permette pas d'en juger réellement, le jeu contient également des éléments de stratégie. Vos ennemis se nourrissent, construisent des bases, envoient des personnages chercher des vivres, etc. Autant d'éléments qui permettent de les éliminer sans utiliser la violence (les affamer, détruire leur base, etc.). Ce n'est pourtant pas l'envie qui manque, car les Meccaryns, en bons petits querriers, sont équipés d'un arsenal impressionnant, qui ferait (presque) pâlir les joueurs de Counter-Strike. Fusil, sniper, mitrailleuse,



■ TOUT LIQUIDE Après un long combat, il ne reste plus qu'un paysage de mort. Remarquez la profondeur de champ.

Q & R

SHAWN JACOBY
Producteur

Giants se présente comme un mélange d'action et de stratégie assez complexe. Comment allez-vous procéder pour que les joueurs entrent dans le jeu facilement ?

Nous avons créé pas mal de missions d'entraînement, afin que les joueurs utilisent toutes les armes et tous les types de façon optimale. En Multiplayer, ce pourra être sa base ou commencer le jeu directement en Multiplayer. À propos du Multijoueur, trouverez-vous des serveurs dédiés ?

Nous sommes en train de signer un accord avec un site de jeu en ligne. Dix joueurs pourront s'affronter simultanément. Le jeu est en développement depuis trois ans. En quoi a-t-il évolué ? La technique a fait un énorme bond en avant. Le jeu supporte maintenant les grandes textures, jusqu'à 2 048 x 2 048 en 32 bits. le Transform & Lightning, le bonus mappping et l'avionnement. Dans mapping. Le développement du mode réseau nous a également pris mal de temps.

TOUT CHU ! Brigitte interdit, les pilotes vont manger leur une bouchée.



mortier, canon, missile à tête chercheuse : tout l'arsenal du petit faible revanchard bien équipé. Mais attention, Giants ne vise surtout pas le réalisme. Ici, les obus explosent en faisant des étincelles, les détonations sonnent comme les cartes de vœux musicales que l'on s'empresse de refermer, les chutes de 50 mètres et plus ne font perdre que quelques points de vie... À bas la réalité, vive les couleurs criardes, l'humour et le second degré. Ce sont d'ailleurs les parties avec Kabuto qui s'annoncent des plus fun. Pas besoin d'artillerie, son dernière suffit. Appel à deux pieds, élévation dans les airs, sortie du popotin d'atterrissage, et il vous écrase

avec son postérieur de la taille d'un arrondissement. Giants propose également un mode Multijoueur, que nous n'avons pas pu tester à plus... d'un joueur (une seule version nous a été envoyée). Un mélange de gestion des ressources et de deathmatch à coups d'artillerie, de sortilèges et de gigantesques fessiers qui s'annoncent des plus prometteurs. Le tout sera jouable à 10 sur Net. Reste à savoir si Giants n'est pas qu'un beau moteur, et si l'intérêt se maintient sur la durée. Vu les réactions provoquées par la preview, on attend la version finale avec impatience ! ■

- Thomas Diourf

Joli moteur, belle carrosserie

On se souvient encore tous des premières cartes 3D, qui s'ajoutaient à votre carte graphique pour permettre à certains jeux d'en profiter de la 3D. Nos modestes graphiques actuels vont se régaler avec la prochaine génération de jeux. Petit point sur les moteurs les plus attendus.

Black & White



Chaque capture nous fait sauter chaque vidéo nous fait tomber de notre chaise. Depuis que Peter Molyneux a zoomé d'une vue continentale à la pupille qui se dilate d'une créature, le monde du jeu vidéo ne tient plus en place. Black & White tiendra-t-il ses promesses ?

Sacrifice



Cela-là a remporté le titre de jeu de l'année à l'E3. Avec sa vue à la Tomb Raider, il risque de changer de matrice de stratégie temps réel. Fini la 3D isométrique et les scrollings douteux, place à cette nouvelle vue et aux immenses paysages.

Halo



« J'affirme votre attention sur les nougats. C'est un peu gênant visuellement, et, regardez bien, leur ombre se reflète dans l'eau à Rythm ne s'en est pas encore rendu. Halo s'annonce déjà comme un jeu mythique, la nouvelle référence absolue en matière de 3D.

Haut de plusieurs dizaines de mètres, doté d'une force herculéenne, Kabuto est un exemplaire unique.

ATTENTION, UNE MAUVAISE GESTION
PEUT ENTRAINER
DES CRAMPES D'ESTOMAC.



AIRLINE Tycoon

FAITES DÉCOLLER VOTRE COMPAGNIE AÉRIENNE



Quand on dirige une compagnie aérienne il faut s'attendre à tout donc savoir tout faire. Gérer le personnel, le timing, les vols, la maintenance des avions mais aussi les menus à bord sans parler de la concurrence déloyale. Avec plus de 200 écrans et 48 aéroports, jouable en réseau jusqu'à 4 joueurs, voici de quoi essouffler les gros appétits.



Distribué par



POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.monterristogames.com



À LA PLAGE Solid Snake, le héros que vous dirigez, est un tueur professionnel.

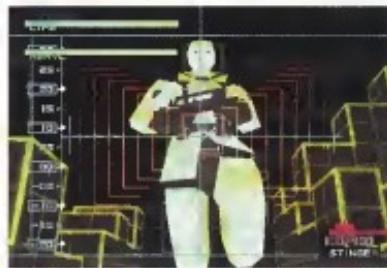
L'homme de l'ombre

Metal Gear Solid | L'art de l'infiltration *made in console*.

Pour info

- ÉDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Konami
- GÉNRE infiltration
- SORTIE novembre

Malgré ses quelques millions d'exemplaires vendus sur PlayStation, c'est en toute discrétion que Metal Gear Solid s'introduit sur nos machines. Rien d'anormal pour cette ode à l'infiltration qui sont les aventures de Solid Snake. Reste à savoir si cette conversion est digne de l'original.



DANS LA LUNETTE Certaines armes ont une visée guidée (bazooka), d'autres nécessitent de la concentration (fusil sniper).

Un chose que l'on peut tenir pour acquise, c'est que le principe de jeu n'a pas changé d'un iota. C'est heureux puisque tout l'intérêt de cette œuvre réside dans son concept et son scénario. Celui-ci commence de façon plutôt banale. Solid Snake, un agent secret trop moumoute élevé aux rediffusions de James Bond, est rappelé en service actif afin de contrer une menace terroriste. Des hommes se sont approprié une base d'armement nucléaire située en Alaska et comptent offrir une distribution gratuite de missiles si leurs exigences ne sont pas satisfaites dans les 24 heures.

D'entrée, ce qui ne pourrait être qu'une vague série B s'impose comme une super production à l'ambiance unique. Après un rapide briefing, votre héros embarque dans une torpille qu'un sous-marin se charge d'expédier vers la base, et c'est à la nage que Snake parcourt le dernier kilomètre qui le sépare des docks. Il se hisse silencieusement hors de l'eau, et rampe sous un conteneur d'où il repère deux gardes. Profitant d'un moment d'inattention, il se redresse prestement et progresse silencieusement entre les caisses, veillant à ne pas marcher dans les flaques



BON COTÉ DE L'ESPION En vous glissant à l'angle d'un mur, vous pouvez observer ce qui se passe dans le couloir adjacent. Vital.

chau. Le monte-chargé est en vue, mais un mercenaire semble être dedans. Pas moyen de passer, ce dernier reste en faction. D'une petite tape sur un chariot élévateur, vous attisez sa curiosité et pendant qu'il contourne l'engin par la gauche, vous passez par la droite pour rejoindre d'un pas leste l'ascenseur qui vous mène à l'entrée de la base.

Silence dans la salle

Metal Gear Solid est un pur jeu d'infiltration en vue aérienne. Bien qu'il soit réalisé en 3D et qu'une vue subjective soit disponible, il s'avère fort similaire, dans son concept, au célèbre Commandos de Pyros Studio. Ce qui signifie qu'il priviliege la discrétion au mépris du bouscillage. Seul face à une véritable armée, il va falloir éviter d'attirer l'attention. Et de l'attention, les nombreux gardes de cette base en ont à revendre. Une vue capable de distinguer un acarien pakistanais

Taupes niveau

COMME DE RÉALITÉ Quel est le quotidien d'un espion ?



Dans la réalité, les méthodes des espions n'ont que peu à voir avec celles de Metal Gear Solid. S'ils sont en général recrutés par leurs supérieurs dans les corps d'élite de la police, de l'armée ou de la gendarmerie, ce qu'on leur apprend surtout, c'est fait subtil de l'infiltration. Comment passer inaperçu, se cacher dans la population, repérer les informateurs potentiels dans les postes « sensibles », voire infiltrer les réseaux terroristes. Ici est la tâche quotidienne de l'espion moyen. Le seul film à présenter une vision un peu réaliste de tout cela est sans doute *Les Patnoies* (photo ci-dessus) d'Eric Rochant, qui montre l'entraînement d'un jeune français devenant agent du Mossad. Double jeu, ruses et manipulations au menu.

STAGIAIRE Cette espionne en herbe, que vous libérez de prison, vous sera utile pour ce jeu...



Q & R

PETER CONNELLY
Programmeur

Quels sont les avantages de la version PC ?

Il serait difficile de parler de l'augmentation de la résolution : les graphismes se sont grandement améliorés. Les textures des bâtiments et des personnages ont été améliorées, donnant au jeu un coup de jeune. A cela s'ajoute l'ensemble des possibilités liées à l'utilisation d'un moteur compatible DirectX, comme la décoloration. Ainsi, le multijoueur (le Sub Pool Accuracy) ou encore la connexion de perspective. Tout cela pourra aider à faire évoluer le jeu au-delà de ce que l'on obtient sur PlayStation.

Et concernant la jouabilité ?

Certains aspects du PC sont corrects : notamment concernant le confort du joueur. Les commandes sont plus rapides, de même que la sauvegarde. Mais, si l'option possible à n'importe quel moment. De plus, il existe une partie de la version papier intégrée dans plusieurs niveaux de difficulté ainsi que le historique des 300 missions du mode VR-training qui n'existe pas sur PlayStation.

Se glisser en silence derrière les gardes, brouiller les sécurités et éviter la confrontation directe : Part de l'infiltration selon MCS.



DAVID ET GOLIATH Le jeu regorge de moments intenses, tel ce combat contre un tank piloté par l'us des boss.

tourné, ne pas marcher dans les flaques d'eau ni laisser de traces dans la neige), soit en détournant leur attention. Tâche d'autant plus retorse que ces petits salopards sont secondés par un système de sécurité perfectionné : projecteur, caméra, faiseaux laser, etc. Rien ne vous sera épargné.

Section Q

Mais pas de panique, si vous êtes plutôt démunis en début de partie, vous récupérerez rapidement de nombreux gadgets particulièrement utiles. Cela va des grenades scintillantes qui brouillent les systèmes électroniques aux lunettes de vision nocturne, en passant par les cigarettes (la fumée révèle les faiseaux lumineux). Autant d'équipements aidant à conserver un profil bas mais ne permettant pas de faire face à toutes les situations. Il vous faudra donc parfois recourir à la violence et, là encore, l'arsenal disponible est fort complet : du flingue à silencieux au lance-roquettes, en passant par le fusil de sniper ou le Famas, chacun ayant une utilisation spécifique.

Enfin, vous serez épaulé dans votre avancée par de multiples personnages : ceux de votre OG, qui vous prodigueront conseils et informations tactiques par radio, mais aussi d'autres rencontrés sur place, comme ce mystérieux ninja invisible ou cette espionne au sale



VR TRAINING Originellement conçu pour vous apprendre à maîtriser le héros, ce mode compte désormais plusieurs centaines de missions vraiment passionnantes.

M.G.S. 2 sur PS2

Non, ce n'est pas un nom de code mais l'annonce faite par Konami du développement de Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2, annoncé accompagné d'une vidéo du jeu qui a scotché tout le monde.

Firing in the rain



L'ensemble de l'action se déroulera sur un immense cargo convoyant cette machine de mort qu'est le Metal Gear (opus, vous ignorez ce dont il s'agit, bah voilà !) pour finir le premier alors) et l'on retrouvera quelques vieilles connaissances comme Revolver Ocelot.

Musclés, les doigts !



Plus que par son graphisme (déjà fort réussi car ces deux images proviennent du moteur du jeu), c'est surtout par son atmosphère (magnifiques jeux d'ombres et de lumières, fumée, etc.) et les nouvelles possibilités d'actions que cette suite impressionne. Pour quand la conversion ?

Moteur et système de sauvegarde adaptés au PC, 300 missions bonus, voilà une conversion digne de ce nom.

caractère dont les motivations véritables ne se dévoileront que progressivement. D'ailleurs, qu'il s'agisse des gentils ou des méchants (les boss), chaque protagoniste s'avère particulièrement charismatique, tant par son look que par sa psychologie touillée. Tout cela contribue à rapidement épaisser une intrigue bien plus retorse qu'il n'y paraît.

Si l'on escomptait aucune mauvaise surprise de ces éléments directement issus de la version PlayStation, il en était autrement de la qualité technique (cf. Resident Evil et Final Fantasy). Eh bien pour y avoir joué, je puis vous assurer que Microsoft a tenu ses engagements en nous gratifiant d'une véritable adaptation. Bien que la résolution se limite au 640 x 480, les textures sont agréables, les modèles 3D des personnages bien réalisés et impeccablement animés. De plus, la bande à Billou a ajouté d'office les quelques 300 niveaux d'entraînement sortis en add-on sur console. Avec de tels atouts, Metal Gear Solid devrait cartonner... ■

- Frédéric Dufresne



SAYONARA Ce ninja cybernétique fait un véritable massacre dans les rangs ennemis mais ce n'est pas pour éteindre un ami.

trop
fort!



WingMan Force 3D



WingMan RumblePad™



WingMan Formula™ Force GP



Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan® Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif ; vous ne pouvez que l'emporter. Logitech® et la fiction devient réalité! www.logitech.com

WingMan


Logitech

HOLLYWOOD FRAÎCHEUR
Les nouvelles contrées
que vous visitezrez seront
en partie ennemis.

Monstres en main

Diablo II Expansion Set

Et si on vous disait que Diablo II n'était qu'un apéritif comparé à ce data-disk, vous ne nous croiriez pas ? Et vous auriez raison, car il ne s'agira ni d'un plat de résistance ni d'une garniture, mais bien d'un savoureux dessert ! À table !

Plus de deux millions d'exemplaires de Diablo II vendus, ça inciterait presque à réaliser un Diablo III... Mais comme Blizzard a déjà plusieurs projets sur le feu (Diablo on-line ?), c'est un data-disk qui est actuellement développé afin de prolonger le plaisir initial et combler les fans, qui n'attendaient probablement que ça !



SUS À L'ENNEMI ! Voici le druide, bien armé, mais dans un camp de monstres ressemblant fort à un camp orc !



Présentation

- ÉDITEUR Blizzard
- DÉVELOPPEUR Blizzard
- GENRE action/RPG
- SORTIE Février 2001

Nouvelles aventures chez Diablo.

Au programme donc, un nouvel acte tout beau tout neuf qui se déroulera dans une contrée barbare, située au nord. On partira sur les traces de Baal, le seul des trois démons à ne pas avoir été détruit, lui-même à la recherche d'une mystérieuse pierre qui ne doit évidemment pas tomber entre ses mains pleines de griffes. Une sorte d'acte V en somme.

Encore plus de femmes !

Vu les captures actuellement disponibles, on est plutôt perturbés : la jungle répétitive de l'acte III semble loin, sans parler des bois barbants de l'acte II. Bref, niveau déco, ça semble plutôt convaincant. Surtout que la majorité d'entre eux seront en extérieur : cela signifie que nous évoluerons dans des zones vastes, certaines étant même enneigées. Comme dans Diablo II, on pourra évidemment se réfugier en ville, certaines seront pourvues d'armes de siège destinées à repousser les attaques de créatures, et utilisables par le joueur !

Mais ce n'est pas tout ! Deux nouvelles classes de personnages seront disponibles et il sera possible de faire le jeu entier avec l'assassin et le druide. Ce dernier est un mage-querrier dont l'aptitude la plus séduisante semble être sa capacité à invoquer des animaux, comme

Têtes à claques

Pour varier les plaisir, l'Expérience Set proposera une pléthore de nouveaux monstres à battre. En voici trois parmi les plus redoutables.

LE MINOTAURE DÉMON

■ Equipé d'une hache et d'un fléau d'armes, il occasionne de gros dégâts grâce à ses deux attaques et à un souffle magique pestilental. À combattre à distance de préférence.

LA HORDE RÉANIMÉE

■ Au rayon mort vivant, nous avons une promo sur la horde, une troupe de guerriers humains réanimés, toujours nombreux et bien plus rapides que les zombies.

L'OVERSEER

■ Comme le chaman, l'Overseer aura plein de familles à ses ordres. Pour se faire respecter et se défendre, il est équipé d'un foulet qui n'aurait pas renié la Maîtresse Démoniaque.



■ METTEZ LES GAZ Cet assassin a visiblement à sa disposition de puissants sorts de zone.

nouveaux types de monstres et boss, de nouvelles armes, armures, et parmi eux, certains ne seront utilisables que par certaines classes et interdits aux autres ! Par exemple, l'amazone aura des gants qui boosteront ses dégâts, le barbare, des casques à bonus et la sorcière, des orbes magiques. Au niveau rumeur, on parle d'un arrangement optimal et automatique de l'inventaire, de la capacité du druide à se changer lui-même en animal, et d'une résurrection de Diablo (non, là je blague). Le cube Horadrim n'est pas en reste puisque nouveaux objets aidant, il y aura de nouvelles combinaisons pour fabriquer tout un tas de trucs plus ou moins utiles. Bref, vous l'aurez compris, même après un Diablo II monstrueusement prenant, Blizzard a trouvé le moyen de créer une nouvelle attente chez les joueurs : nous les premiers, c'est un comble ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

par exemple des loups ! L'assassin, quant à lui (ou plutôt elle puisqu'il s'agit d'une guerrière sexy), pourra manier deux armes à la fois, comme le barbare, mais sera surtout capable de poser des pièges, exactement comme dans Nox ! Cela montera le nombre de personnages féminins jouables à trois sur sept, ce qui n'est pas négligeable pour un public majoritairement masculin ! En plus de ces nouveautés importantes, on trouvera évidemment de nouveaux objets uniques, de

Il sera désormais possible de faire le jeu entier avec l'assassin ou le druide !



■ NEW STATS Le druide peut invoquer des griffes brûlantes de feu très destructrices !



■ HABITUÉS POSITION
Les squelettes ont
un message sur vous :
ils ne saluent pas !

Lame perdue

Blade of Darkness | Un *tomb-raider-like* qui va nous faire oublier Lara.

Attention, *Blade of Darkness* est de ces jeux qu'on voit une fois et dont on attend fébrilement la sortie. Beau, rapide et intelligent, ce *tomb-raider-like* particulièrement axé sur les combats (rappellez-vous de *Die by the Sword*) va vous faire saliver.

Si je vous dis Rebel Act Studios ? Ah mais c'est bien sûr ! Qui n'a jamais entendu parler de ces développeurs espagnols ? Bande de mythomanes éhontés, comment en auriez-vous entendu parler alors que *Blade of Darkness* est leur premier jeu ? Vous seriez tous démonçés au Telgnard ! Mais revenons à nos dragons, *Blade of Darkness* est un jeu d'action en 3D avec vue à la Tomb Raider. Dans une ambiance

Pour info

- ÉDITEUR Codemasters
- DÉVELOPPEUR Rebel Act Studios
- GENRE action 3D
- SORTIE novembre 2000

heroïc-fantasy, vous incarnerez un héros du Bien qui bousille les méchants et massacre le Mal. Votre objectif sera de mettre en bouillie Dal Guriak, un horrible mage, et d'empêcher ses sbires de s'emparer de la fameuse Épée de l'Ombre. L'aventure se déroulera sur 18 niveaux, avec leurs propres décors et leurs propres monstres. Vous aurez le choix entre trois angles de vue pour faire évoluer votre héros, lui-même choisi parmi quatre spécimens : le chevalier, l'amazone, le nain et le barbare. Très axé sur les combats à l'arme blanche (aussi évolutifs que ceux de *Die by the Sword*), *Blade of Darkness*



■ LUMIÈRE CHAUDE Une torche peut aussi servir à mettre le feu. Il paraît que le bois de partie, ça prend pas bien... Dommage !



■ DANS LA MOUSE Si vous voulez mon avis, tout cela ressemble parfaitement à une embuscade... Tant mieux, ils vont pourront goûter à mon épée ! Hé hé...



■ GROS HÉVANT Avec un peu de chance, ça fait trois mais qu'il est comme ça et il est tout nué. Renvoquez, son armure n'a l'air des plus scintillantes... Au secours !



■ GENTIL, GENTIL Cette espèce de gros melusine a beaucoup d'affection pour moi... à tel point qu'il veut me serrer dans ses bras.

proposera une dose non négligeable d'aventure (fouille de pièces et de corps, gestion d'un inventaire, etc.). Le joueur pourra sauter, courir, s'accrocher, grimper, etc. ; bref, tout ce que l'on peut attendre d'un tomb-raider-like.

Ma petite boucherie... connaît pas la crise...

En revanche, là où Blade of Darkness titille l'attention, c'est quand on réalise le degré d'interactivité du héros avec le décor. Il pourra en effet se servir de pratiquement tout ce qu'il traîne (en plus des 80 armes classiques) pour hacher, décapiter, empaler et découper ses ennemis. Vous pourrez balancer des objets et, surtout, les voir se fracasser contre un mur ou un orc de manière réaliste, ou bien mettre le feu en balançant une torche enflammée... Pour corser le tout, les bestioles (35 espèces) sont dotées d'une intelligence artificielle efficace. Elles essayent de vous entourer, partent en courant si elles ont peur, ou bien vous attrent dans quelques pièges bien sentis. Un système permettra au joueur de toujours faire face à l'un de ses ennemis, quel que soit son déplacement, et de basculer d'un monstre à un autre, un peu à la manière des simulations de vol. Et ne croyez pas qu'il suffira d'appuyer sur un bouton de votre joystick pour vaincre car vous aurez droit à quatre types d'attaque et quatre types de défense, plus une attaque propre à la classe de

Il sera possible de se servir de pratiquement tout ce qui traîne pour hacher, décapiter, empaler et découper ses ennemis.

Les 4 fantastiques

Avec Blade, vous aurez le choix entre quatre personnages aux caractéristiques différentes. Voici un descriptif de ces quatre-là.

LE CHEVALIER

■ C'est le plus équilibré des quatre. Il peut utiliser la plupart des armures et des armes, exceptées les plus lourdes. De plus, il se déplace assez vite. Sourdoué dans aucun domaine, mais très polyvalent, le chevalier est l'ami des débutants.

■ L'amazone est charmante. En plus, elle est rapide et agile, ce qui lui permet de se sortir de certaines situations délicates. En revanche, elle ne peut pas s'équiper d'armures ou d'armes lourdes. Les armes favorites de l'amazone sont la lance et les armes à longue portée.

LE MAIN

■ Il est petit, certes, mais avec de grandes oreilles. Bon, il est un peu lent (ttes p'tites jambes) mais sa force est considérable. Le main supporte toutes les armes et a une préférence pour les haches et les massues. Et plus, il résiste assez bien à la miege, le brouge.

LE BARBARE

■ Cette brute épaisse est la plus笨重 des quatre. Le barbare est un guerrier-né doué d'une intuition hors du commun pour ce qui est de bousiller. En contrepartie, il méprise les armures, qui le gênent sous les assauts. Ses armes préférées se tiennent à deux mains.

votre héros (les combos seront bien évidemment de la partie). L'esthétique de Blade of Darkness mérite aussi notre attention. Disons-le tout de suite, ce jeu est beau. En plus de l'favor carrossé autour d'un moteur 3D en béton, les développeurs ont particulièrement travaillé le rendu des lumières et des ombres. Vous pouvez constater vous-même sur les captures du jeu la profondeur des reliefs et le détail des textures... N'oubliez pas le quide, merci, merci ma petite dame. Il me reste à vous dire qu'un mode Multi est prévu pour quatre joueurs mais sans la possibilité de jouer en Coopération. ■

- Stéphane Prince



■ RENCONTRE DES TROIS TYPES Cette petite altercation me donne l'occasion de vous faire remarquer les jeux de lumière, les ombres, les pestilles de tous ces gars, etc.



Crétins cosmiques

Stupid Invaders | Si seulement Mulder et Scully savaient...

Pour info

- ENTRETIEN Qui Sait
- DEVENIR DÉVELOPPEUR Xilam
- CONCOURS Invader
- SORTIE novembre

Si tous les envahisseurs sont comme ceux-là, une seule solution : émigrer dans l'espace !

Depuis quelque temps, on avait un peu perdu de vue qu'un jeu ça servait aussi à s'émuser ! Heureusement, une poignée d'irréductibles dévelopeurs et éditeurs résiste encore et toujours à la sinistre ambiance. Stupid Invaders, en ce droit de rigoler enfin !

Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi les extraterrestres cherchaient tout le temps à nous envahir comme ça ? Un trou dans la couche d'ozone, des marées noires comme s'il en pleuvait, six milliards de mammifères bipèdes agressifs...

Qu'est-ce qu'ils peuvent bien lui trouver à la Terre ? Eh bien les scénaristes de chez Xilam ont trouvé la réponse : la Terre, c'est leur poubelle. C'est là que sont envoyés tous les afflens si bêtes, si moches et si maladroits qu'ils font tâche sur leur belle planète d'origine. Et les gîres de tous, ce ne sont pas les Roswell de X-Files. Non, le palme revient aux cinq débiles profonds de Stupid Invaders. Affreux, sales, bêtes et méchants, voilà les « héros » qu'il va falloir sauver d'un tueur à gages qu'rien plus éveillé qu'eux !

Tiré d'un dessin animé produit par Gaumont



LE CERVEAU Etno, chose mousse et molle, est considéré être le plus intelligent de la bande. Ça se voit tout de suite sur son visage, non ? Il enseigne même de la lecture aux taïlettes. C'est dire !



■ INTELLECTUEL. Bud, comme son nom l'indique, passe tout son temps à boire des bittes devant la télé.

au début des années 80, Les Zinzins de l'espace, Stupid Invaders invente en fait le jeu d'aventure où l'intelligence est un handicap ! L'intelligence et surtout le bon goût. Jugez plutôt. Pour vous sortir du premier tableau, vous aurez à résoudre une énigme en faisant appel à un rouleau de PD ultra-résistant et à une ventouse, avant de dissoudre le Père Noël dans l'acide sulfurique ! Les voix des personnages (en version française) sont absolument formidables et nous mettent tout de suite dans l'ambiance de débilité crasse qui imprègne le soft ! Le reste du jeu n'a rien de

révolutionnaire. L'interface « pointez-cliquez » est simple et efficace, l'inventaire d'une clarté absolue, et les graphismes, réalisés en 3D pleine de couleurs joyeuses, respectent scrupuleusement l'atmosphère d'un dessin animé qui cache son aspect trash derrière un masque de Walt Disney ! En fait, on pense souvent à Grim Fandango, à Day of the Tentacle et surtout à Down in the Dumps qui, déjà, faisait évoluer une famille d'extraterrestres « différents » dans une décharge publique. Bref, rien que du culturel...

Cerveaux-lents

Le joueur devra successivement incarner chacun des personnages, en commençant par le brillant Bud, sorte d'endive gavée de télécâble, créature flegmatique, molle et totalement dénuée de scrupules ! Les choses ne s'arrangeront quère par la suite, avec Etno, aubergine mauve qui se croit très intelligent (allez !), Stereo, dont les deux têtes ne doutent pas les capacités intellectuelles (ou alors c'est très grave), Candy, spécialiste en actions qui ne servent à rien, et l'obèse Gorgious, dont les redoutables instincts maternels vont s'exprimer aux dépens d'une pauvre portée de poussins. En tout, c'est une vingtaine d'heures de jeu que nous promettent les auteurs, dans des environnements allant du château gothique à l'usine de produits toxiques, en passant par des fonds marins peuplés de requins extrêmement dégénérés ! On nous parle même d'un petit tour par la Zone 51 de Roswell, Arizona, que décidément on ne quitte plus ! Le délire est présent à chaque image, le plus dur dans la résolution des énigmes étant d'abandonner toute trace de bon sens pour devenir presque aussi bêtises que nos personnages ! En fait, avec des jeux tels que Monkey Island 4 et Stupid Invaders, développeurs et éditeurs nous préparent un hiver assez rigolo, bien au chaud devant nos PC. Et on s'en réjouit d'avance ! ■

- Rémy Goveac

Envahisseurs cathodiques

« LES ZINZINS DE L'ESPACE » La série à l'origine de Stupid Invaders.



Rassurez-vous, Stupid Invaders n'est pas une licence sur un共识 dessin animé ! Derrière le scénario, on trouve un autre que le réalisateur de la série animée, qui fit naître les petits et leurs parents sur Canal J pendant deux saisons. Loin d'être une adaptation bancale, Stupid Invaders reprend l'effet 9 ou Les Zinzins de l'espace s'étaient arrêtés. Les personnages et l'ambiance de débilité sont bien sur les mêmes. Si pour plus d'authenticité, ce sont les comédiens qui assureraient dès lors le deusin animal qui déclencheront le jeu. Problème d'identification avec les personnages ?

Q&R

SÉBASTIEN HAMON

Chef du projet

Comment avez-vous pu concevoir un scénario aussi affligeant ?

Ca n'est pas ma faute ! Quand j'ai été embauché, on m'a dit que Stupid Invaders était un jeu sur la culture française et le cinéma. Mais les producteurs ont réécrit mon scénario pour n'en faire qu'une histoire de chateaux, de prêts et de blagues scat.

Je suis très déprimé.

Pour un jeu original, vous avez choisi une interface plutôt classique ?

Notre but n'était pas de créer un jeu révolutionnaire, mais un jeu où l'on puisse l'interagir. L'interface est quelque chose d'un jeu d'aventure et un peu, on clique à nous convenance partout. Seul l'inventaire est un bout petit peu différent - en mode l'espace.

Le plus difficile dans la finition ?

Les dialogues ! Nous avons des centaines de lignes de dialogue, et ils sont si débiles que les comédiens ont du mal à les jouer ! Certains ont préféré changer de rôle plutôt que donner une telle humiliante. J'espère que les producteurs sans scrupules qui ont changé leur culture ont conscience de leurs responsabilités !

Le challenge des développeurs : créer le jeu le plus stupide jamais vu !

UN JEU AVEC DU RISQUE
Cate est à la fois belle et
dangereuse. Une vraie espionne
de son époque.

James Bond Girl

No one lives forever | L'espionne qui venait du virtuel.

Pour info

- ÉDITEUR Big Int.
- DÉVELOPPEUR Mensoft
- GENRE action
- SORTIE novembre



J'ai un peu honte, mais j'ai longtemps cru que No one lives forever était une adaptation de James Bond. Il n'en est rien, ce jeu d'action en caméra subjective est en fait une «jamesbonderie», bourrée de clins d'œil aux espions en tout genre.

C a ne doit pas être facile tous les jours d'être agent secret. D'ailleurs, ce sont des gens très perturbés. Ethan Hunt ? Traumatisé dès l'enfance, c'est clair. James Bond ? Atteint d'un syndrome de «don Juanisme» aggravé. Austin Powers ? Obsédé sexuel notoire. Non, c'est pas une vie. D'ailleurs, Cate Archer, héroïne de No one lives forever, en a bavé pour en arriver là. Reléguée pendant des années au fond d'un placard, elle a dû s'imposer pour devenir agent secret.

C'est dorénavant chose faite, car elle croule maintenant sous le boulot : 15 missions à remplir et 10 niveaux. Multi-joueurs vont lui permettre d'exprimer son talent à pleine mesure. Toutes ces missions emmènent Cate aux quatre coins du globe : Maroc, Caraïbes, et Alpes françaises font partie des destinations de rêve de ce circuit pas vraiment touristique. Car Cate est une excentrique et cela se ressent dans les armes qu'elle utilise. Rouge à lèvres explosif, valise lance-missiles et broche-couteau ne sont que quelques exemples de l'impressionnant arsenal de la belle. Vous l'eurez compris, No one lives forever ne s'annonce pas des plus austères.

■ AMBIANCE SIXTIES

L'héroïne de No one lives forever possède une garde-robe très «swinging London».

Dès les menus, l'ambiance s'installe. Musique d'ascenseur, couleurs flashy et silhouettes féminines rappellent les séries télé d'espionnage des années 60. Un mélange de Chapeau melon et bottes de cuir, du Saint, et des premiers James Bond. Cette ambiance, on la retrouve bien sûr dans les scènes cinématiques. Celles-ci sont très nombreuses, et particulièrement bien animées. Les personnages sont réalisés, les costumes dignes d'Yves Saint-Laurent des sixties, et l'accent de Cate est inimitable. Ses ennemis sont également assez gratinés : tous plus caricaturaux les uns que les autres, ils ressemblent à s'y méprendre.

Biographie d'une espionne

ON NE VIT QUE DEUX FOIS Vie et œuvre de Cate Archer



Cate Archer est née en mars 1942, en Écosse. L'accouchement prend 20 heures, et sa mère, une femme à la santé fragile, meurt trois semaines plus tard. Le père de Cate doit s'occuper d'eux, seul. Alcoolique et joueur, il se battra contre ses vices avec l'aide de sa femme. Au fil des années, il rapplonge. En 1956, il se suicide d'une balle dans la tête, laissant Cate orpheline, et sans argent. Elle entre alors dans un orphelinat, où elle apprend les mauvaises manières. Elle se découvre un don caché : le vol, pratiqué dans

laquelle elle excelle. C'est en 1958 qu'elle a la mauvaise idée de dérober le montre d'un agent secret, qui vient lui réclamer des comptes sur le pas de sa porte. Au lieu de la punir, il décide de la faire rentrer à UNITY, où elle deviendra, après neuf ans de travaux ingrats, un véritable agent secret.

Agents, mais pas très secrets

Agents secrets ou détectives privés, Hollywood a toujours aimé les parades. Des faux mégalomanes veulent contrôler le monde en passant par les gadgets invraisemblables, sans oublier les jolies pépées, James Bond à sauter l'inspire des clés. Mais, gaafiers, séducteurs, mais arrivent toujours à leurs fins : petit tour d'horizon.

Casino Royale



Basé sur un roman d'Ian Fleming, Casino Royale est un film à sketches sorti en 1967. Le casting est ici prestigieux : Peter Sellers, Ursula Andress, David Niven, Orson Welles, Woody Allen pour ne citer qu'eux. Le film, qui n'est clairement pas un chef-d'œuvre, met en scène la folie destructrice de Peter Sellers, à laquelle on peut difficilement rester insensible.

La Panthère rose



Le premier film de la série des Panthères roses sort en 1963, et connaît un succès immédiat. Quatre suites verront le jour, ainsi qu'une série animée devenue depuis plus célèbre que les films qui l'ont engendrée. Le rôle de l'inspecteur Clouseau fait partie des rôles les plus marquants de Peter Sellers, qui Blake Edwards met en scène dans chacun des cinq épisodes.

Austin Powers



Mike Myers fait constamment allusion à l'agent 007 dans les deux films mettant en scène cet agent secret dont la cryogénérisation ne semble pas avoir freiné les appétits sexuels. Gadgets en tout genre, humour gras mais efficace, les deux films ont connu un immense succès au box-office et ont propulsé Mike Myers au rang des stars payées 20 millions de dollars par film.

aux acolytes de ce cher D'Evil. Le jeu s'annonce également particulièrement long. Ainsi, la démo technologique distribuée depuis peu sur le Net ne couvre que 3 à 4 % du jeu selon les développeurs... Ça laisse songeur. Aussi, pour éviter la monotony qui s'empare souvent des quake-like flétraires, Monolith a prévu des missions différentes. Exercice de snipe, conduite de véhicules en terrains accidentés, saut en parachute, le tout assassiné d'un petit peu d'aventure : on ne va pas se priver.

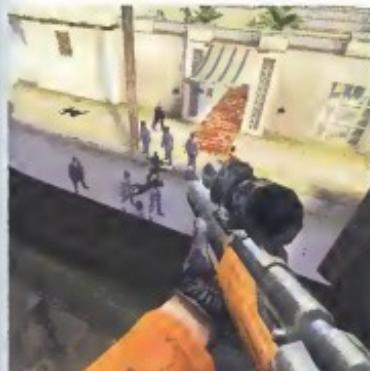
Sous le capot

Côté technique, le jeu est basé sur le Libach Engine 2.5. Il s'agit en fait d'une version améliorée du moteur de Sheo, utilisé depuis par Kiss Psycho Circus. Il permet de créer des extérieurs plutôt vastes et des intérieurs très détaillés. Cependant, les surfaces courbes ne sont pas gérées, et le tout manque tout de même un peu de

Avec son héroïne belle et sexy, No one lives forever est Fanti-Soldier of Fortune par excellence.

relief et de clinquant. Ce n'est cependant pas sur la technique que les développeurs ont misé, mais bien sur l'ambiance. Avec son héroïne belle et sexy, sa musique easy listening et ses armes psychédéliques, No one lives forever est l'anti-Soldier of Fortune par excellence. Espérons que l'on pourra bénéficier d'un mode Multijoueur performant et d'une aventure prenante. Avis à tous les « mappeteurs » : merci de créer des skins de James, Ethan, Emma et Austin : on a tous rêvé d'être agent secret ! ■

- Thomas Dieuf



■ PETIT EXERCICE DE SNIPE Indispensables : gants, bonnet vu, et amis d'acier. N'en doutez pas, cette en est pourvue...



■ LES PRENEURS D'OTAGES NE SE CACHENT PLUS Un lance-flammes dans un avion ? C'est pas contre le règlement ça ?

Arkhanum Asylum

Arcanum | Plongez dans un univers Steampunk envoûtant.



■ JEU DE HAINS, JEU DE MAINS La fabrication des objets, comme ces gants de nains surprenants, nécessitent plusieurs pièces.

Pour info

- ÉDITEUR MINIS INT.
- DEVELOPPEUR Troika
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE fin 2000

Le passé est un grand sportif. Si, si, il suffit de voir l'aisance avec laquelle il poursuit et retrouve certaines personnes. Prenons le cas des développeurs de Troika : lorsque l'on voit Fallout sur leur CV, difficile de ne pas s'intéresser à leur nouveau produit, non ?

Comment se distinguer dans le raz de marée des jeux de rôle qui inondent d'ici peu nos PC ? Certains bénéficient d'un nom (Baldur's Gate 2), d'autres d'une licence (Pool of Radiance 2) mais que reste-t-il aux derniers ? La réponse de Troika est l'originalité. Si le monde qu'il nous propose de découvrir ne déroge pas aux canons du genre heroic-fantasy, les développeurs ont cependant eu l'excellente idée de le projeter dans le futur, à l'époque des grandes découvertes pour être exact. Il en résulte un monde peuplé d'elfes, d'humains, de hobbits, de nains ou d'orcs, vêtus de complets redingote-haut-de-forme et évoluant dans un environnement digne de Jules Verne. Cela s'appelle du Steampunk.

Côté scénario, l'intrigue de base s'avère assez sibylline. Alors que vous effectuez un voyage d'agrément en zeppelin, des avions orcs canardent soudainement votre aéronef, qui finit par toucher terre sur le continent d'Arcanum. Pourquoi cette attaque et que vous réservent ces lieux inconnus ? À vous de le découvrir, sachant que la réponse dépendra entre autres de votre personnalité.

Héritage et atavisme

En effet, comme dans tout bon jeu de rôle, la création de votre évatar offre un large panel de possibilités. Vous déterminerez votre espèce (métissage possible), votre sexe et même votre passé (fils d'un héros, d'un éleveur de serpents, etc.). Autant de facteurs qui influenceront sur vos huit caractéristiques de base (force, intelligence, charisme, etc.) et la douzaine de statistiques disponibles (résistance au

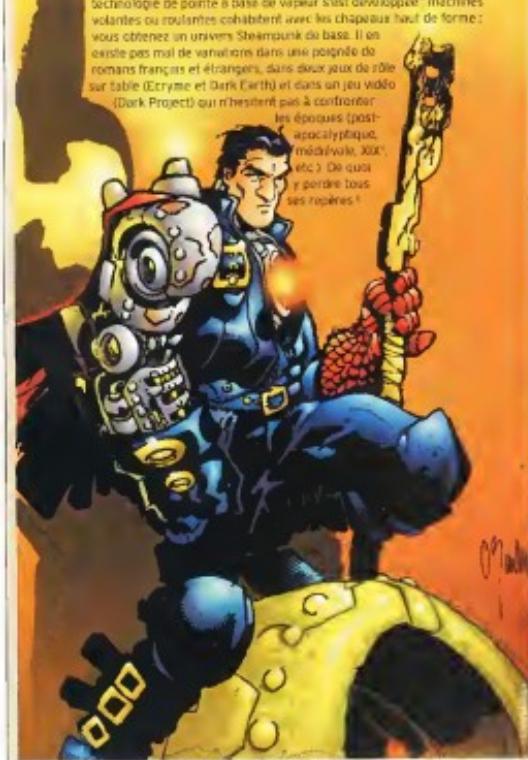


■ TRANSFORMATION Une armure de golem pour la protection et un sort de feu pour l'attaque, les adversaires n'ont aucune chance.

Steampunk : mode d'emploi

PARADEZ TEMPORAIRES Jules Verne a créé le genre mais d'autres continuent à le développer.

Imaginez un XIX^e siècle très en avance sur son temps dans lequel une technologie de pointe à base de vapeur s'est développée : machines volantes ou roulettes cohabitent avec les chapeaux haut de forme ; vous obtenez un univers Steampunk de base. Il existe pas mal de variations dans une poignée de romans français et étrangers, dans deux jeux de rôle sur table (Eccyme et Dark Earth) et dans un jeu vidéo (Dark Project) qui n'hésitent pas à confronter les époques (post-apocalyptique, médiévale, XIX^e, etc.). De quoi y porter tous ses repères ?



poison, parti, etc.). Quant à l'alignement (bon ou méchant), il dépendra de vos actes. Le profil de votre héros aura une incidence directe sur l'aventure. A titre d'exemple, un orc (balèze mais d'un Q.I. égal à sa puissance) ne pourra accéder à l'ensemble des dialogues. D'ailleurs, d'une manière générale, vous pourrez aborder Arcanum de diverses façons.

D'abord selon la discipline choisie, puisque magie et science cohabitent. Côté thaumaturgie, pas moins de 80 sorts (boule de feu, champ d'énergie, transformation en golem, etc.), répartis en huit écoles, vous attendent. Côté technique, ce sont des aptitudes dans certains domaines (médecine, mécanique, etc.) qui vous donneront accès à 56 compétences variées : préparation de soin, de poison, fabrication de robots ou d'armes.

La meilleure façon de marcher...

Ensuite, vous pourrez mener l'aventure à son terme de trois façons. En tant que combattant éclatant tout sur son passage (combat au tour par tour, temps réel ou automatique), ce qui vous obligera à attentivement étudier les documents trouvés sur les morts. En tant que voleur (gestion des zones d'ombre et de la notion de discrétion), ce qui vous permet d'accéder à des indices protégés. Et enfin, en tant que diplomate récoltant un maximum d'informations lors des conversations. L'idéal étant évidemment d'alterner entre ces trois comportements, sachant que vos actions modifieront l'attitude des habitants à votre égard.

Avec 300 personnages non joueurs, 280 monstres, des douzaines de lieux (villes, montagnes, grottes, îlots), plus d'une centaine d'heures de jeu ainsi qu'un éditeur de niveaux et de scripts sensationnel, Arcanum allongera les moyens de se faire pardonner son graphisme suranné et de satisfaire les hordes de fans. ■

- Frédéric Dufresne



■ VOYAGE, VOYAGE... Le continent d'Arcanum est véritablement gigantesque, aussi pourrez-vous le parcourir en train ou en bateau (et à pied, bien sûr !).



■ DIS-MOI QUELLE MAGIE TU UTILISES... et je te dirai qui tu es !
La spéécie de votre personnage est particulièrement complète.



Q & R
TIM CAIN
Programmeur

Le jeu sera-t-il limité ?

Non, il est construit autour d'un scénario qui en soi est linéaire, ce qui signifie que vous devrez penser par les cheveux A.B.C. dans l'ordre.

Dépendant de la façon dont vous résolvez les énigmes dépend de vous et de votre personnage, sachant que vous aurez le choix parmi plusieurs solutions. Paradoxalement, il y a aussi des contamines, voire des milliers de petites scénariottes qui ne sont pas essentielles pour finir le jeu. Cela dit, certaines des énigmes majeures doivent être résolues, voire impossibles, si votre personnage n'a pas la niveau suffisant. Il faudra donc en faire certaines, mais aucune sera nécessaire.

Retrouveront-on l'humour de Fablette ?

Dans la mesure où il s'agit principalement d'un jeu de fantasy, il n'y a pas trop de références à la science-fiction, mais nous avons essayé quelques louanges qui devraient faire rire les joueurs.



BUSINESS

Les gros sous des jeux vidéo | Qui sont les vraies stars du gaming-business ?





9 67204815603124654 2 10748156265

OBLIGE

DIFFICILE de trouver sujet plus tabou, dans le monde des jeux vidéo, que celui de l'argent. Alors que sur l'industrie du cinéma règne une transparence quasi complète - tout le monde connaît le budget des grosses productions, le salaire des stars, les chiffres des entrées - celle du jeu vit dans l'opacité la plus totale. Obtenir des informations pour réaliser ce dossier n'a pas été chose facile ! Certains intervenants sont restés muets comme des carpes, d'autres ont bien voulu lever un coin du voile. Voilà ce que, grâce à leur complicité, nous avons pu apprendre.

qui a eu l'idée du jeu et a décidé de le créer. Développer un jeu PC est un travail de longue haleine, de deux ou trois ans, parfois plus.

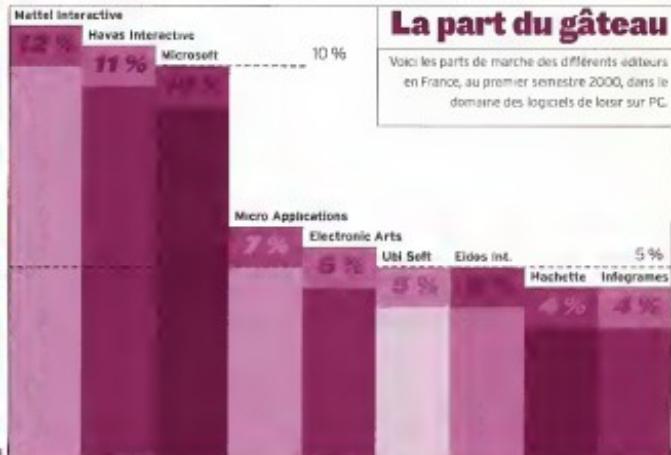
Le hasard ne passera pas

Or, de nos jours, pour espérer sortir un soft qui ait une chance de retenir l'attention de la presse et du public, de plus en plus exigeants, il faut mobiliser toute une équipe de scénaristes, de graphistes, de programmeurs, de « débugeurs », investir dans des ordinateurs puissants, etc. Tout cela coûte très cher, beaucoup plus cher qu'au début de l'informatique ludique, quand tout était plus sommaire. Combien ? De la part des éditeurs, les réponses sont rares. Pourquoi ? Selon Florence Laroche, responsable de la communication financière chez Ubi Soft, « parce que le marché du jeu vidéo cherche encore ses marges, tout simplement. C'est une industrie qui n'est pas encore à maturité. Vous donner des chiffres précis, c'est donner à nos concurrents des informations stratégiques précieuses. Et nous sommes sur un secteur qui a encore relativement peu d'intervenants. La concurrence est sévère, et tout

Une des spécificités du jeu PC, c'est que sa production s'effectue en plusieurs étapes distinctes, et que trois entités se penchent successivement sur son berceau : le développeur, l'éditeur, le distributeur. Dans cette chaîne, difficile de savoir qui fait quoi, qui pale quoi. La plupart d'entre vous connaissent sans doute déjà le rôle du développeur. Qu'il s'appelle Blizzard pour Diablo, Quantic Dreams pour Nomad Soul, Ion Storm pour Deus Ex, etc., il est le véritable auteur du jeu. C'est celui

La part du gâteau

Voici les parts de marché des différents éditeurs en France, au premier semestre 2000, dans le domaine des logiciels de loisirs sur PC.





24634 p 107481582854 5 9 67204030



HALL STREET De plus en plus nombreux à être cotés, les éditeurs sont surveillés de près par leurs actionnaires.

Le monde s'observe en permanence». Il est d'autant plus difficile de donner une réponse globale que tout dépend du type de jeu. Pour un développeur, créer un premier jeu original, tel que Nomad Soul ou Devil Inside par exemple, coûte beaucoup plus cher que sortir un nouveau volet de Tomb Raider. En économie, cela s'appelle des « économies d'échelle » : plus vous avez d'expérience, moins vous dépensez d'argent.



RAYMAN

Créer une star comme Rayman est le rêve de tout éditeur.

Des chiffres ? Pour reprendre nos exemples, certains gros produits peuvent coûter, pour leur seul développement (hors marketing, publicité, etc.), entre trois et cinq millions de francs, voire dix ou quinze millions pour certains.

Difficile à financer pour une bande de copains, à moins de disposer d'une fortune personnelle. Où trouver l'argent ? C'est là qu'entre en scène l'éditeur. Quand un

développeur potentiel vient présenter une idée à un éditeur (en France, Ubi Soft, Cryo Interactive, Infogrames, etc.) et que cette idée lui plait, deux possibilités s'offrent à

lui. Il peut proposer au développeur de l'embaucher. Il sera salarié de l'éditeur et pourra profiter de ses installations, des équipes déjà existantes, etc. En contrepartie, en cas de succès, tout l'argent ira dans la poche de l'éditeur, et il possédera les droits du titre pour en faire ce qu'il veut - même si cela ne plaît pas aux créateurs d'origine.

Le prix de la liberté

Autre solution, si les développeurs ont déjà créé leur société et veulent garder le contrôle de leur création, l'éditeur va leur proposer un contrat d'édition. Ce contrat va convenir d'une avance consentie par l'éditeur, par exemple de cinq millions de francs (qu'en peut considérer comme une somme dans la tranche « moyenne supérieure » pour un soft ambitieux en France). La plupart du temps,



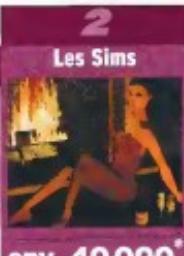
HOMME DE JEUX Michel Minnan, directeur de marketing chez Cryo.

Palmarès de début d'année

Selon nos sources, voici les meilleures ventes de jeux vidéo neufs en France de janvier à juin 2000 (en milliers).

4
Final Fantasy VIII

env. 20 000*



env. 40 000*

1
Age of Empires II
The Age of Kings



env. 47 000*

Attention, ces chiffres ne tiennent pas compte des ventes de Noël (Tomb Raider IV seraient second). Basés sur les ventes en grandes surfaces, ils sont jugés trop bas par les éditeurs.

(Electronic Arts annonce par exemple 68 000 ventes pour les Sims, et infuses pour les jeux hardcore gamers.

3
L'Entraîneur 3

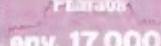


env. 21 000*

Les chiffres de Tomb Raider IV sont jugés trop bas par les éditeurs.

(Electronic Arts annonce par exemple 68 000 ventes pour les Sims, et infuses pour les jeux hardcore gamers.

5
Planescape: Torment



env. 17 000*

Les chiffres de Tomb Raider IV sont jugés trop bas par les éditeurs.

(Electronic Arts annonce par exemple 68 000 ventes pour les Sims, et infuses pour les jeux hardcore gamers.

C Tomb Raider IV : la Révélation finale

7 F1a 2000

E Half-Life... Generation

G Flight Simulator 2000 Edition Pro

H Planescape: Torment

* Nombre de places vendues



Vous vous débrouillez très bien tout seul ?

Accès Libre

Internet, juste quand l'en ai envie.

Une connexion Internet au prix de la communication locale et c'est tout. Accès Libre, c'est surfer selon ses envies, n'importe où, n'importe quand, en payant que ce que vous consommez. Un mois, un an, libre à vous de changer d'abonnement pour un des 4 forfaits mensuels Wanadoo limitées.

Connexion à Wanadoo avec le câble noir joint à ce numéro.

Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants : Origine : 724027. Clé d'accès : 2EXBJY402



Connexion à Wanadoo avec le câble noir joint à ce numéro.

N°Azur 0 810 609 609

LIGNE DIRECTE

06 13902 wanadoo.fr

France Telecom et Wanadoo sont des marques déposées de France Télécom





cette avance sera globale : elle devra couvrir les frais de développement et permettre aux développeurs de se payer eux-mêmes. Dans certains cas, le contrat pourra prévoir le versement de royalties (sortes de droits d'auteur) au développeur si le jeu dépasse certains chiffres de vente. Simon, tous les bénéfices sont pour l'éditeur. « Tous les bénéfices, mais aussi tous les risques », comme nous l'affirme Michel Mimran, directeur financier de Cryo Interactive. « Dans la chaîne, seul l'éditeur risque de perdre de l'argent. Le développeur a été payé, et si le jeu ne marche pas, je ne vais pas lui demander de me rembourser ! » C'est même la base du capitalisme : c'est celui qui a pris

Les numéros 1

Les jeux et logiciels de loisirs leaders, en nombre de pièces vendues, depuis janvier 2000 :

Janvier	Février	Mars	Avril
The Age of Kings	The Age of Kings	Les Sims	3-D Ultra Pinball Creep Night
Mai	Juin	Juillet	Août
Les Sims	Passport Maternelle	Diablo II	Diablo II

des risques qui doit récolter les bénéfices. Sauf qu'ici, les choses ne se passent pas comme dans un manuel d'économie libérale. Toujours selon Michel Mimran, « le marché du jeu vidéo est beaucoup plus jeune que celui du cinéma, qui

est pourtant celui qui lui ressemble le plus. Nous savons encore mal cerner le "consommateur type", si toutefois il existe. Mais un éditeur qui connaît son métier sait ce qui va marcher ou pas. Ce qu'il ne sait pas, c'est à quel niveau ça va marcher, surtout que le marché du jeu PC change tout le temps ».

Le monde du silence

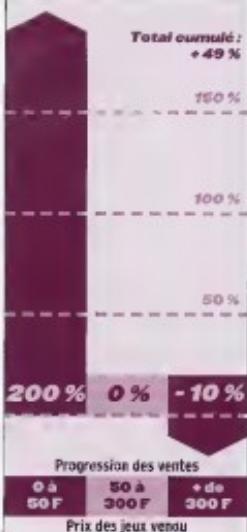
Mais justement, un jeu qui marche, c'est combien de ventes ? Là aussi, difficile d'obtenir des réponses. « Pour des sociétés comme les nôtres, très observées, cotées en bourse de surcroît, selon Florence Laroche, donner des chiffres de vente "à chaud" est très embêtant, et peut avoir des



LARA LA STAR
Bushwhacker IV a vendu 400 000 exemplaires. L'état ?

Bô, pas cher

Évolution du marché du jeu vidéo en France, entre 1999 et 2000 :



Le Démon est Revenu...

DIABLO II

JOUABLE SUR LES SERVEURS EUROPÉENS

battle.net

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.fr



Disponible maintenant

© 1998 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo and Diablo II are registered trademarks and service marks of Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. © 1998 Activision, Inc. All rights reserved. Activision and the Activision logo are registered trademarks of Activision, Inc. All rights reserved.



H GROUND CONTROL.
Sorti par Bubs en même temps
que Diablo II, Ground n'a pas
eu le parcours qu'il méritait.

conséquences graves. « D'autres sociétés, peut-être moins sous les yeux de la rampe (Ubi Soft vient de se lancer, notamment avec l'achat de Redstorm, dans une ambitieuse politique d'expansion internationale), commencent à jouer un peu la transparence. « Pour moi, un succès en France, c'est à partir de 40 000 pièces vendues, nous affirme Michel Mimran. Mais attention, ça ne me permet pas de rentrer dans mes frais d'édition. À partir de ce succès, je sais que je vais pouvoir faire des bénéfices à l'international. » Car, même si cela peut surprendre les profanes, les jeux français marchent très bien à l'export. Sauf (là, pas de surprise) aux États-Unis, tout aussi protectionnistes qu'en matière de

cinéma, et au Japon, terre d'élection de la console, où la « triade » Sony-Nintendo-SEGA règne en maître. En gros, en France, sur une année, le numéro 1 peut espérer vendre 120 000 exemplaires - Microsoft, grand triomphateur de l'année (en attendant Diablo II), annonce 175 000 ventes de The Age of Kings en dix mois d'exploitation, et espère en avoir écoulé plus de 200 000 à la fin de l'automne, chiffres plutôt exceptionnels. Le troisième du classement tombe en général à 50 000, tandis que le 20^e se situe entre 10 et 20 000. Sur ce marché, les gamers et hardcore gamers représentent moins de 100 000 acheteurs potentiels.

Toujours selon Michel Mimran, « il y a plus de passionnés de jeux

F.F. VIII. Star de la console, FFVII n'a à ce jour vendu que 22 000 exemplaires sur PC.

que ça en France, mais la différence passe dans le marché pirate. Même s'il reconnaît que Cryo, plus tournée vers le grand public (la plus grosse vente de Cryo reste Égypte, dont les ventes cumulées dépasseraient le million), souffre moins du piratage que ses concurrents. Autre son de cloche chez Ubi. Pour Florence Laroche, « le piratage ne fait pas perdre autant d'argent que cela à



FLORENCE LAROCHE. Responsable de la communication financière chez Ubi Soft : « Le piratage ne fait pas perdre autant d'argent que cela à l'industrie. »



Roulette russe

Comme le reste de l'industrie des loisirs, le monde du jeu PC a connu ces derniers mois un fort mouvement de concentration. Grossir ou mourir ?

Ainsi le rachat de TLC (éditeur du jeu Warcraft) par Mattel Interactive, du groupe Microsoft, et la vague de rachats par Infogrames (l'éditeur français qui pourrait encore s'ajouter à l'effacement). C'est au tour d'Ubi Soft de se lancer dans le Mouvement avec l'acquisition de Redstorm, développeur de Rainbow Six et Right Spear, pour 35 millions de francs. Si les rumeurs restent intactes (à titre de comparaison, le budget du géant du disque et du cinéma Seagram par Vivendi porte au niveau 3,8 milliards de dollars), la c. casse haïpiratage est lancée. Les actions ? C'est l'autre histoire. D'abord, Infogrames, c'est sûr, avec donc difficile à évaluer. Mais bon... pour Ubi Soft ou Infogrames, c'est souvent les portes de l'impérial marché américain. En achetant ces deux studios, les américains n'ont pas perdu l'impression d'acheter français à leur échelle, un peu comme



0 07304015603124654 3 107481562854

Ecole de commerce

Without you we will not be able to do what we do best—play chess, change it, and change up our network. And... we can't wait to see what Cliché Scars Games, LLC will come up with.

par affaires, mais que je n'arrive pas à faire dans la distribution, c'est l'Office national des chemins de fer qui nous fait faire nos correspondances, seul. Mais, lorsque je prends le train, je ne prends pas le train avec mon vélo. Les gares sont fermées. Il y a un arrêt en France, une station où comme nous patient des heures jusqu'à ce que le train passe. Nous avons été dans l'attente d'une heure et demie de perte, mais il vient d'Angleterre, mais ça va être long. C'est prendre un tout autre bus pour aller au port, puis prendre un autre bus pour aller dans la ville, puis prendre un autre bus pour aller dans la place. C'est vraiment un véritable enfer. C'est assez frustrant pour une personne moderne comme moi qui aime voyager. Je trouve ça vraiment dur dans ces îles. Je suis sûr que vous avez tous été dans la même situation, mais je me sens un peu démodé. Je n'arrive pas à trouver de moyen de faire autre chose que de prendre un bus. Je n'arrive pas à trouver de moyen de faire autre chose que de prendre un bus.

l'industrie. De fait, Philippe Gellemot, P-D.G. d'Ubisoft, a plusieurs fois déclaré que les pirates copient en général des jeux qu'ils auraient pas achetés, et qu'ils contribuent ainsi à accroître la notoriété des jeux. Raisonnement intéressant, mais qui connaît ses limites. Ainsi, Quake III, l'un des jeux les plus joués en France, n'a vendu, selon son éditeur Activision, que 22 350 pièces en France. Or, il y a bien plus de 22 000 Français qui jouent à Quake III sur le Net ! Dans la catégorie surprises, on découvre aussi que Tomb Raider IV (sans doute victime de la déception du III), n'a vendu que 40 000 exemplaires sur PC en France ! (De janvier à juillet 2000, donc sans les ventes de Noël.) Bruno Bonnel, P-D.G. d'InfoGrammes, aurait-il raison quand il affirme que

les jeux sont trop chers ? Chez Cryo, comme chez Ubi, on n'est quère convaincu. Pour Florence Laroche, c'est encore une question de maturité du marché. « Les prix baissent naturellement avec le temps », a d'ailleurs, pour Michel Mirmam, et les prix ont déjà baissé. On est passé d'un prix moyen de 379 francs, il y a encore deux ans, à environ 299 francs aujourd'hui. Sans compter les collections économiques, sur lesquelles se jette le grand public. Le public ne veut plus mettre 400 francs dans un jeu.

Et de fait, on peut en ce moment trouver un jeu relativement récent comme Tarzan (édité en France par Ubi Soft), en kiosque, pour environ 79 francs. Les gens ont donc tendance à retarder leur achat pour

trouver le même jeu moins cher quelques mois plus tard. Le défi, pour les éditeurs, est de proposer des jeux que les acheteurs voudront avoir tout de suite - par achat ou piratage. Mais tous les éditeurs sont formels : ils vendent leurs jeux au meilleur prix possible.

Dans la marge

Alors, la faute à la distribution, qui prend des marges uniques au monde ? (Voir encadré) « De toute façon, en France, c'est le principe de la distribution, quel que soit le produit, dit Michel Mimran. Vous achetez un truc, vous doublez le prix, et vous le revendez au consommateur. » Il faut savoir que le jeu qui vous achetez 350 francs en magasin a coûté moins de 200 francs au commerçant, qui, toujours selon les éditeurs, ne prend aucun risque : comme pour les journaux, les inventus sont renvoyés à l'éditeur qui les rembourse - sauf les frais de transport qui restent à la charge du distributeur. Comment alors continuer à vendre des jeux plus de 300 francs à un public de moins en moins inclin à mettre la main à la poche ?

Le laisser-aller à la peur.

Laissions le mot de la fin à Michel Mimran : « Les seules réponses sont la qualité et la créativité, parce qu'en matière de jeu, les "formules", ça ne marche pas. L'avenir c'est sans doute moins de jeux, mais meilleurs. C'est comme au cinéma : si les gens voient qu'ils ont pour leur argent, ils sont d'accord pour payer l'a » ■

- Rémy Gauvin

**Serti en juin,
Diable II
devrait avoir
vendu près
de 70 000
exemplaires
quand vous
lirez ces
lignes.**

Au moins, sur M6net, on sait ce que "gratuit" veut dire.

6H / MOIS GRATUIT
internet + télécoms
 sans engagement - sans carte bancaire
 COMMUNIQUEZ TOUT AUTANT, MAIS AU MOINS 6 H / MOIS.

08 21 21 66 66 (0,15/min)

Nouvelle offre limitée aux 100 000 premiers clients jusqu'au 31/12/2000 et soumise à conditions

Fournisseur d'accès gratuit à tout ce qu'on aime.



GEN 4
COMICS
around the world 12¢

LES AVENTURES DE **PERCOLATOR**

ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST

DANS LE MONDE CRUEL DE
COUNTER-STRIKE, NOUS AVONS
TROUVÉ LA DERNIÈRE ÂME INNOCENTE.
ELLE SE NOMME
PERCOLATOR





ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

S'INFILTRÉ

GEN4
COMICS
Volume 129

REGARDEZ-MOI CES
NAZES QUI FONCENT
COMME DES
BOURRINS !

KILL!
KILL!
KILL!

MOI,
MON TRUC, C'EST
L'INFILTRATION.

JE CONNAIS LES
MOINDRES REÇONS
DES CARTES.

FLUKE!
FLUKE!
FLUKE!

JE CONTOURNE
L'ENNEMI POUR
LE PRENDRE À
REVERS.

FLUKE!
FLUKE!

ET JE JAILLIS
LÀ OÙ ON M'ATTEND
LE MOINS...

FEU!

?

PERCOLATOR.
L'INFILTRATION,
C'EST PAS SON TRUC !



ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

NÉGOCIE

La guerre faisait rage depuis une bonne heure...



et aucun camp ne semblait prendre l'avantage.



PERCOLATOR, LA NÉGOCIATION, C'EST PAS SON TRUC!



THE AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

S'ÉQUIPE

GEN4
COMICS
Grand 12+



PERCOLATOR. S'ÉQUIPER. C'EST PAS SON TRUC !

LA PLUS GRANDE

REVOLUTION

DANS LE MONDE
DE LA MUSIQUE DEPUIS LA RAVE



Rio

DIGITAL AUDIO MUSIC PLAYER www.rionhome.com

Rio pulvérise votre mur du son grâce à ses fonctionnalités personnalisables et à un son de haute qualité intégral. Enregistrez et écoutez des heures de musique à la qualité numérique en provenance de l'Internet ou de vos CDs.



La rédac en folie

Carnet 2 bord

Entre le déménagement, les strip-tease des voisines d'en face et l'E.C.T.S., la rédaction a eu fort à faire ce mois-ci !



27 août 2000

Une attachée de presse vient présenter Monkey Island 4 à Rémy qui ne parvient pas à s'arrêter de jouer, au grand dam de la charmante Ubangirl qui voudrait bien rentrer chez elle. Elle est retrouvée le lendemain matin, ligotée et bâillonnée dans le placard pendant que Rémy... joue toujours !

28 août

Aujourd'hui, Seb sent qu'il va vomir : le prochain numéro n'est pas avancé, l'E.C.T.S. va retarder le bouclage, tout le monde joue à Counter-Strike et il a l'impression que le pneu avant de sa 205 rouge est sous-gonflé. Il se demande si la vie vaut vraiment la peine d'être vécue.

29 août

Le déménagement de la rédaction étant imminent, tout le monde fait ses cartons ; si les affaires de Fred tiennent dans une boîte de jeu, celles de Rémy demandent un coffre à jouets, quant à celles de Luc, elles ne demandent pas moins de huit cartons, chacun de la taille d'une maison.

30 août

Sophie reçoit plein d'adresses de sites porno envoyées par Rémy. Sans doute un moyen (très) détourné d'arriver à ses fins en provoquant vainement chez elle un insatiable désir sexuel... Seb s'inquiète : il a lui aussi reçus les adresses suspectes.

1^{er} septembre

La rédaction déménage dans un magasin de cartons, de PC en miettes et autres souris : stupeur, à l'installation, tout fonctionne ! Sauf le PC de Rémy sur lequel il a récemment installé Windows ME et qui ne cesse de mugir. Un vétérinaire est demandé.

2 septembre

Ce matin, tous les gars de la rédaction s'agglutinent devant la fenêtre : en face, deux jeunes filles viennent d'ouvrir leurs volets et prennent l'air sur leur balcon en petite tenue. C'est trop pour Jérôme, notre photographe, qui parle déjà de caméscope infrarouge, d'appareils photo à télescope et de Webcam. Seb lui demande de remonter son pantalon.

4 septembre

Thomas débute sa carrière de pigiste permanent. Rasé de près (en dirait Kolak !), il réalise bien vite que ce n'était pas le bon moment. Seb lui assène trois previews à écrire, Luc l'assomme du test de Wizards & Warriors et Counter-Strike refuse de s'exécuter ! Thomas commence à se poser des questions...

5 septembre

Fred, Olivier et Seb rentrent du salon de l'E.C.T.S. Si l'on attribue tout d'abord la tête décavée de Fred à des soirées éditeurs trop arrosées, la vérité éclate bien vite : il a dormi dans la chambre de Seb. Et Seb, c'est bien connu, ronfle comme un soufflet de forge et a visiblement réveillé la moitié de Londres.

7 septembre

Luc tente de configurer son Game Voice. Il passe une demi-heure à faire des vocalises et à déclamer des phrases débitées sans résultat, pour finalement découvrir qu'un plaisantin a débranché le fil de sa carte son.

Olivier Carozz
Rédacteur en chef



Didier Lohi
Rédacteur en chef



Sébastien Tassane
Rédacteur en chef adjoint



Luc-Santiago Rodriguez
Dir. de publication



Rémy Coavec
Rédacteur



Frédéric Dufrene
Rédacteur



Jeux favoris :
Baldur's Gate II
et The Conquerors

Jeux favoris :
Baldur's Gate II
et Deus Ex

Jeux favoris :
Eiba force
et Deus Ex

Jeux favoris :
Counter-Strike
et Eiba II

Jeux favoris :
Duke II
et Deus Ex

Jeux favoris :
Cataclysm
et Illyssy Metal E.A.K.N. 2

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le peu accompagnant chaque test et nous faisons partie de la version test et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Earth 2150

Allez bon, en avançant dans le jeu, certains flashes d'info ne sont pas traduits. Sympa pour ceux qui ont pris l'allemand espagnol ! Probablement un ouïe mort sur un jeu à ce prix-là, c'est quand même le comble ! Imaginez que les fils sortent en sorties avec des passages non sous-titrés ou non doublés... ?!



Sydney 2000

Pas de bug constaté sur la version finale de ce jeu qui sort principalement à causer les claviers, les souris ou les joysticks (ou elles trois à la fois) !

Ground Control

Nous n'en avons pas parlé lors du test, ni dans la rubrique du mois dernier parce que nous n'avions pas le temps de tester le jeu sur TOUTES les cartes graphiques du marché, mais il est peut-être utile de préciser que le jeu n'est pas vraiment compatible avec les cartes graphiques G-Force. Les heureux possesseurs devront donc faire tourner le jeu en software ou investir dans un autre modèle ! Eh oui, c'est pas la pire mais le problème est réglé dans le dernier patch.

Grand Prix 3

Negligante de la part de l'éditeur ou délibérée ? Toujours est-il que nous n'avons pas reçu la version boîte du jeu. Nous espérons seulement que la présence de bugs persistants n'en est pas la cause et invitons Ubi à nous envoyer une version finale !

Le verdict

ANALYSTE	NOTRE JEU	NOTRE COMPÉTITEUR	NOTRE CONCURRENCE
GRAPHISMES	7	8	9
AUDIO	7	8	9
MULTIJOUEUR	7	8	9
DRIVENESS D'ESSAI	7	8	9

Nom du jeu

POUR :

ASPIRANT à faire ses premières armes dans le jeu à succès de la licence. Des fonctionnalités de jeu simples. Des graphismes et des sons assez bons. Des séquences de jeu assez courtes.

NOTE FINALE

10 POINTS SUR 20

LE POUR ET LE CONTRE

5

★ ★ ★ ★

LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plus ou moins déplu.

Centre d'essai

Nom du jeu

SUR UN CLIN D'ŒIL		Centre d'essai							
		Nom du jeu							
INSTALLATION									
Programme d'installation : Résultats et configurations détectées. Détection technique de la carte graphique. Fonctionnalités et fonctionnalités.									
ACCESSIBILITÉ									
1. Installation : 10 secondes. 2. Fonctionnalités : 10 secondes. 3. Fonctionnalités de configuration : 10 secondes. 4. Fonctionnalité de configuration : 10 secondes.									
PERFORMANCES GRAPHIQUES									
Processseur : RAM : 128 Mo : 256 Mo : 384 Mo : 512 Mo : 640 Mo : 768 Mo : 960 Mo : 1 024 Mo : 1 152 Mo : 1 280 Mo : 1 408 Mo : 1 536 Mo : 1 664 Mo : 1 792 Mo : 1 920 Mo : 2 048 Mo : 2 176 Mo : 2 304 Mo : 2 432 Mo : 2 560 Mo : 2 688 Mo : 2 816 Mo : 2 944 Mo : 3 072 Mo : 3 200 Mo : 3 328 Mo : 3 456 Mo : 3 584 Mo : 3 712 Mo : 3 840 Mo : 3 968 Mo : 4 096 Mo : 4 224 Mo : 4 352 Mo : 4 480 Mo : 4 608 Mo : 4 736 Mo : 4 864 Mo : 4 992 Mo : 5 120 Mo : 5 248 Mo : 5 376 Mo : 5 504 Mo : 5 632 Mo : 5 760 Mo : 5 888 Mo : 6 016 Mo : 6 144 Mo : 6 272 Mo : 6 400 Mo : 6 528 Mo : 6 656 Mo : 6 784 Mo : 6 912 Mo : 7 040 Mo : 7 168 Mo : 7 296 Mo : 7 424 Mo : 7 552 Mo : 7 680 Mo : 7 808 Mo : 7 936 Mo : 8 064 Mo : 8 192 Mo : 8 320 Mo : 8 448 Mo : 8 576 Mo : 8 704 Mo : 8 832 Mo : 8 960 Mo : 9 088 Mo : 9 216 Mo : 9 344 Mo : 9 472 Mo : 9 600 Mo : 9 728 Mo : 9 856 Mo : 9 984 Mo : 10 112 Mo : 10 240 Mo : 10 368 Mo : 10 496 Mo : 10 624 Mo : 10 752 Mo : 10 880 Mo : 10 100 Mo : 10 200 Mo : 10 300 Mo : 10 400 Mo : 10 500 Mo : 10 600 Mo : 10 700 Mo : 10 800 Mo : 10 900 Mo : 10 1000 Mo : 10 2000 Mo : 10 3000 Mo : 10 4000 Mo : 10 5000 Mo : 10 6000 Mo : 10 7000 Mo : 10 8000 Mo : 10 9000 Mo : 10 10000 Mo : 10 20000 Mo : 10 30000 Mo : 10 40000 Mo : 10 50000 Mo : 10 60000 Mo : 10 70000 Mo : 10 80000 Mo : 10 90000 Mo : 10 100000 Mo : 10 200000 Mo : 10 300000 Mo : 10 400000 Mo : 10 500000 Mo : 10 600000 Mo : 10 700000 Mo : 10 800000 Mo : 10 900000 Mo : 10 1000000 Mo : 10 2000000 Mo : 10 3000000 Mo : 10 4000000 Mo : 10 5000000 Mo : 10 6000000 Mo : 10 7000000 Mo : 10 8000000 Mo : 10 9000000 Mo : 10 10000000 Mo : 10 20000000 Mo : 10 30000000 Mo : 10 40000000 Mo : 10 50000000 Mo : 10 60000000 Mo : 10 70000000 Mo : 10 80000000 Mo : 10 90000000 Mo : 10 100000000 Mo : 10 200000000 Mo : 10 300000000 Mo : 10 400000000 Mo : 10 500000000 Mo : 10 600000000 Mo : 10 700000000 Mo : 10 800000000 Mo : 10 900000000 Mo : 10 1000000000 Mo : 10 2000000000 Mo : 10 3000000000 Mo : 10 4000000000 Mo : 10 5000000000 Mo : 10 6000000000 Mo : 10 7000000000 Mo : 10 8000000000 Mo : 10 9000000000 Mo : 10 10000000000 Mo : 10 20000000000 Mo : 10 30000000000 Mo : 10 40000000000 Mo : 10 50000000000 Mo : 10 60000000000 Mo : 10 70000000000 Mo : 10 80000000000 Mo : 10 90000000000 Mo : 10 100000000000 Mo : 10 200000000000 Mo : 10 300000000000 Mo : 10 400000000000 Mo : 10 500000000000 Mo : 10 600000000000 Mo : 10 700000000000 Mo : 10 800000000000 Mo : 10 900000000000 Mo : 10 1000000000000 Mo : 10 2000000000000 Mo : 10 3000000000000 Mo : 10 4000000000000 Mo : 10 5000000000000 Mo : 10 6000000000000 Mo : 10 7000000000000 Mo : 10 8000000000000 Mo : 10 9000000000000 Mo : 10 10000000000000 Mo : 10 20000000000000 Mo : 10 30000000000000 Mo : 10 40000000000000 Mo : 10 50000000000000 Mo : 10 60000000000000 Mo : 10 70000000000000 Mo : 10 80000000000000 Mo : 10 90000000000000 Mo : 10 100000000000000 Mo : 10 200000000000000 Mo : 10 300000000000000 Mo : 10 400000000000000 Mo : 10 500000000000000 Mo : 10 600000000000000 Mo : 10 700000000000000 Mo : 10 800000000000000 Mo : 10 900000000000000 Mo : 10 1000000000000000 Mo : 10 2000000000000000 Mo : 10 3000000000000000 Mo : 10 4000000000000000 Mo : 10 5000000000000000 Mo : 10 6000000000000000 Mo : 10 7000000000000000 Mo : 10 8000000000000000 Mo : 10 9000000000000000 Mo : 10 10000000000000000 Mo : 10 20000000000000000 Mo : 10 30000000000000000 Mo : 10 40000000000000000 Mo : 10 50000000000000000 Mo : 10 60000000000000000 Mo : 10 70000000000000000 Mo : 10 80000000000000000 Mo : 10 90000000000000000 Mo : 10 100000000000000000 Mo : 10 200000000000000000 Mo : 10 300000000000000000 Mo : 10 400000000000000000 Mo : 10 500000000000000000 Mo : 10 600000000000000000 Mo : 10 700000000000000000 Mo : 10 800000000000000000 Mo : 10 900000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000 Mo : 10 900000000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000000 Mo : 10 900000000000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000000000 Mo : 10 900000000000000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000000000000 Mo : 10 900000000000000000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000000000000000 Mo : 10 900000000000000000000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000000000000000000 Mo : 10 900000000000000000000000000000000000 Mo : 10 1000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 2000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 3000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 4000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 5000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 6000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 7000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 8000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 10000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 20000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 30000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 40000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 50000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 60000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 70000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 80000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 90000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 100000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 200000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 300000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 400000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 500000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 600000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 700000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 800000000000000000000000000000000000000 Mo : 10 9000000000000000									

1


BALDUR'S GATE II

 Éditeur : Interplay
 Genre : Jeu de rôle

 Sortie le
 7 octobre

L'avis de Gen4 : Amateurs de jeu de rôle, voici le soft qui t'a fait. Avec ses graphismes en 600 x 600 et ses décors hyper détaillés, Baldur's Gate II est magnifique. Le premier épisode assumait déjà plus de 150 heures de jeu, et le second va prendre 300 heures la complète si vous effectuez toutes les quêtes. Vous pourrez en plus reprendre le personnage que vous aviez créé précédemment. Vous l'aurez compris, tout est prévu pour que vous ne discutez plus de votre PC. A la fois beau et prenant, Baldur's Gate II est certainement le meilleur jeu de rôle actuel.

2


HOMeworld CATASTYLM

 Éditeur : Sierra
 Genre : Stratégie temps réel


L'avis de Gen4 : Ce n'est ni vraiment une suite ni un add-on, mais on l'oublie c'est un bon jeu. Moins difficile que son prédecesseur, Homeworld Cataclysm conserve le très beau moteur de son aîné (encore aujourd'hui référence en la matière). Au menu : 17 nouvelles missions et l'apparition du bataillon de guerre, bien efficace pour les attaques surprise. Homeworld Cataclysm est, enfin, une véritable réussite et son moteur d'innovations est vite visible tant on entre aujourd'hui, une nouvelle fois, dans le monde merveilleux de l'espace.

3


HEAVY METAL F.A.K.K. 2

 Éditeur : Take-Two
 Genre : Action


L'avis de Gen4 : Elle est belle et le jeu lui fait honneur, c'est Julie, l'héroïne de Heavy Metal F.A.K.K. 2. Basé sur le moteur des Castle W., il s'agit d'un jeu d'action à la troisième personne, peuplé de monstres affreux et de gentils très gentils. Ambitieuse, Julie peut manipuler deux armes à la fois. Vous pourrez donc vous battre avec deux baïonnettes, faire une épée et un bâtonier, ou tenir de l'arc, très grosses armes à deux mains. La jeu est dépendant beaucoup trop court - certains pourront le finir en une journée. C'est ça, mais ça va trop vite.

4


SUDDEN STRIKE

 Éditeur : Focus Marketing
 Genre : Stratégie

coup de cœur

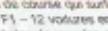

L'avis de Gen4 : Du nouveau dans la stratégie. L'action de Sudden Strike se passe en pleine seconde guerre mondiale. Le soft se veut le plus réaliste possible. Recréez vos troupes changeant selon leur nationalité, ou garez vos ressources, l'approvisionnement des troupes, les unités de transport... D'où, le développeur, a créé un moteur graphique permettant d'animer jusqu'à 1000 unités simultanément. Autant dire que c'est magnifique. Sudden Strike plaira certainement à tous les fans de stratégie et de petits soldats !

5


PARIS MARSEILLE RACING

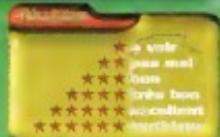
 Éditeur : Infogrames
 Genre : Jeu de Course

coup de cœur

 Sortie le
 11 octobre


L'avis de Gen4 : Paris-Marseille Racing est un jeu de course qui se passe sur la vague Méditerranée. Au volant de bolides (enfin, de la 2CV à la McLaren F1 - 12 voitures en tout), vous traverserez les villes de Paris et de Marseille dont les rues ont été reproduites de manière photo-realiste. Bien évidemment, la circulation sera dense et la police sera de la partie. Pour fuir l'échappée, vous devrez faire ce que tout conducteur frustré à toujours envie de faire : rouler à fond dans les rues de Marseille ou passer sous l'Arc de Triomphe... Du fun à l'état pur !

LA VIE. LA VRAIE.



OCTOBRE 2000

Gen4
PC CD-Rom

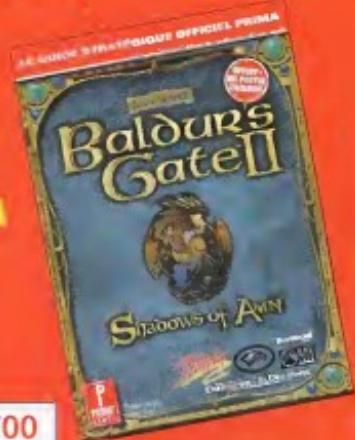
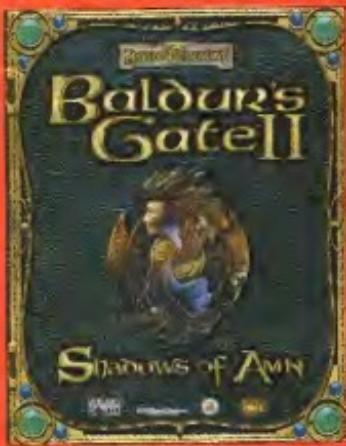
Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM



L' affaire du mois

OFFRE EXCLUSIVE AUCHAN

BALDUR'S GATE II GUIDE DE SOLUCES



379 FOO

57€78

BIENTÔT
SUR VOS
ÉCRANS



TEST



Rôlez



Baldur's Gate II : l'avenir est à nous ! Rejoignez la grande aventure !

Pour info

■ Editions : Big Box ■ Date de sortie : Octobre 1998 ■ Support : CD-ROM ■ Version : 1.6 ■ PEGI : 16+ ■ Mise à jour : 1.6 ■ Mise à jour : 1.7

Tout en chiffres

- 2,95 millions points d'expérience
- 300 sorts
- 29 classes
- 16 compagnons PCU

Votre test

- Test américain
- aucun problème rencontré

Adresse Internet

www.bioware.com/
lqot2



TOUT LE MONDE SAIT qu'il n'est pas facile de réaliser la suite d'un grand succès. Bioware a pris le parti de l'évolution dans la continuité (!). Baldur's Gate II ressemble donc beaucoup à son prédecesseur mais tout y est amélioré. Le résultat : un jeu de rôle plus riche, plus long et plus difficile. En somme, c'est tout ce que demandent les enragés qui avaient déjà passé des nuits sur le premier non ? Bref, rangez vos oreillers.

jeunesse



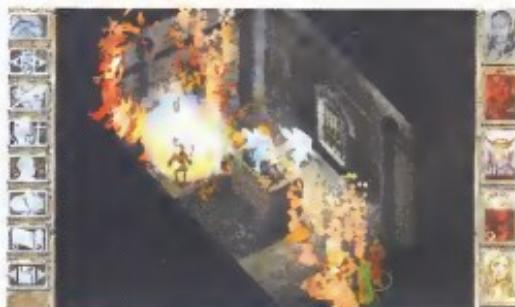
■ SURPRISE, SURPRISE

Cette salle-là est un vrai
tremplin. Il en sort de partout.

Baldur's Gate II, Shadow of Amn est le digne héritier de Baldur's Gate, reprenant l'histoire quelques mois après la chute de Saverok.

Rappelez-vous. Dans l'épisode précédent, vous aviez perdu votre papa, qui en fait ne l'était pas vraiment. Vous aviez cherché à comprendre l'acharnement avec lequel on en voulait à votre vie. Il avait fallu terrasser des bestioles ignobles, vous associer à des individus peu recommandables... Pendant ce temps, vous aviez dû quitter votre travail, vendre (afin de subvenir à vos besoins) votre voltige et votre petite amie au plus offrant, et plonger votre téléphone dans l'aquarium. Enfin, vous aviez livré une ultime et âpre bataille contre Saverok, un sorcier aux pouvoirs colossaux. Cette lutte, vous l'aviez gagnée à la force du poinglet droit prolongé par une souris. Et puis vous aviez rêvé d'une retraite bien méritée aux côtés d'I'moen, sur des rivages baignés par une eau limpide. Désolé de vous l'apprendre mais les ennemis ne faisaient que

commencer... Baldur's Gate II, Shadow of Amn est le digne héritier de Baldur's Gate, reprenant l'histoire quelques mois après la chute de Saverok. Vous vous réveillerez dans une cellule ressemblant fort à une cage à oiseau. Un homme, du genre

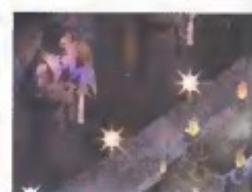


■ RE-LA POISSE. Voilà ce qui arrive lorsqu'on farfouille un peu trop. Ce gars-là, je ne sais pas comment il a fait, mais il a dévasté mon équipage en moins de deux.

L'interface en détail

- 1 retour au jeu
- 2 carte
- 3 journal
- 4 inventaire
- 5 caractéristique des personnages
- 6 livre des sorts de mage
- 7 livre des sorts de druide
- 8 options (sauvegarde, etc.)
- 9 repos
- 10 temps (horloge et Pause)
- 11 visage des personnages et niveau de vie
- 12 dialogue
- 13 arme/voleur
- 14 détection des pièges et piégas
- 15 désamorner un piège, crocheter une serrure
- 16 se cacher dans l'ombre
- 17 sort d'équipement
- 18 objets prioritaires
- 19 sort d'aptitude
- 20 sorts
- 21 intelligence artificielle

Tout est à portée de souris, configurable en raccourci clavier. Attention, si vous allez dans l'inventaire d'un personnage, le jeu n'est plus en pause.



■ LA POISSE Baldur's Gate II est traffé de chausse-trappes. Surtout ne pas sourire...

image noir toujours en pétard, vous fait subir les pires tortures en vous jetant les sorts les plus abominables. Un Golem s'approche alors et parle à son patron : « Il faut faire maître, ils sont déjà là ! » À contrecour, l'honnête individu vous abandonne et s'enfuit. Une jeune fille s'approche alors de vous et ouvre la porte métallique de votre cellule. Elle dit s'appeler I'moen... Oui, oui, ça vous dit bien quelque chose, mais tout est confus et vous ne savez plus vraiment qui vous

Cinq nouveautés



Les développeurs de Baldur's Gate II n'ont pas fait l'erreur de produire un clone de leur premier succès. Voici cinq nouveautés parmi la myriade de modifications apportées au jeu original.

LA RAGE DEMI-ORC

■ Ces brutes à la force colossale font d'excellents guerriers ou barbares. Bon, ils ne sont pas super forts aux échecs ou au bridge, mais ils battent des records question bousculade.

UNE NOUVELLE CLASSE, LE MOINE

■ Véritable bête au kung-fu, le moine fait de gros dégâts avec ses poings et ses poings. Son corps offre une grande résistance qui s'améliore avec le temps.

UNE ARME DANS CHAQUE MAIN

■ Vous pouvez désormais spécialiser votre personnage dans les armes à deux mains, les armes à une main et même dans le maniement de deux armes à la fois.

LES SORTS EN 3D

■ La puissance d'explosions est par exemple un sort lancé par une trappe. Les effets produits sont très impressionnantes et sont gérés en 3D par votre carte.

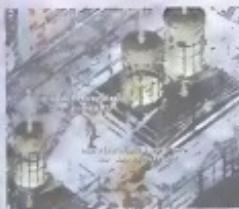
FINI LA LECTURE

■ Certains livres permettent au joueur d'améliorer ses aptitudes physiques ou intellectuelles dans Baldur's Gate II. Les développeurs ont décidé de les supprimer.

Ites. Derrière votre cage se trouvent deux autres cellules, elles contiennent Jaheira et Minsc. Elles sent cependant bien fermées et il va falloir trouver le moyen de les ouvrir... Bon, Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on n'est pas vraiment dépayssé lorsqu'on débute Baldur's Gate II, Shadow of Amn. C'est une suite qui, visiblement, n'ambitionne pas de révolutionner le genre, mais qui cherche plutôt à peaufiner ce qui n'était pas vraiment parfait dans le premier épisode : ça ne saute pas forcément aux yeux mais tout a été revu à la hausse.

Un grand classique

Pour ceux qui sortiraient d'une retraite prolongée sur la planète Mars, Baldur's Gate II, comme le premier, est un jeu de rôle basé sur



■ LE LABORATOIRE Dans la cage à oiseau, c'est vous, à moitié dans le cocon...



■ TO BE OR NOT TO BE Cette pièce de théâtre est pathétique. Il faut dire que l'un des acteurs a été enlevé et remplacé au pied levé. Encore un bâton pour moi.

la deuxième édition des règles AD&D (Advanced Dungeon & Dragon). Et pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un dieu de rôle, eh bien il sera temps de s'y mettre !

Tout commence comme d'habitude par la création de votre personnage. Elle est cruciale car vont en dépendre entre 60 et 200 heures de jeu ! Contrairement au premier opus, vous ne commencez pas au niveau d'expérience 1 mais avec 89 000 points d'expérience correspondants au niveau 7 ou 8 selon la classe choisie. Précisons d'emblée que vous pourrez importer votre

personnage de Baldur's Gate (je ne veux pas entendre parler de Planescape Torment ni d'Icemind Dale) et qu'il sera crédité de l'expérience sus-citée tout en conservant ses particularités. Après avoir choisi le sexe de votre perso, vous aurez le plaisir de constater que 11 nouveaux portraits complètent les 20 déjà présents dans le premier opus. Au passage, l'apparition de cicatrices et de piercing divers et variés sur ces nouvelles têtes traduit l'expérience mouvementée qu'a vécu le héros depuis le premier épisode.



■ TRÈS CHOU ! Nombre de salles sont vraiment très belles. Admirez cette mosaique.



■ TU VA PARLER, OUI ? Interroger le monstre est une des clés de la réussite.

Au rayon races, on trouvera en plus de l'humain, l'elfe, le demi-elfe, le gnome, le petit homme, le nain et le tout nouveau demi-orc. Inutile de dire que cette dernière race se distingue par sa grande force et son intelligence... hum, comment dire... limitée. Vient ensuite la délicate question de la classe.

L'embaras du choix

Trois ont été rajoutées en plus des huit originales (guerrier, ranger, paladin, prêtre, druide, mage, voleur et bard) : le sorcier, le moine et le barbare. Le sorcier connaît moins de sorts que le mage mais peut les lancer plusieurs fois, le moine est spécialisé dans les arts martiaux, tandis que le barbare est une version débridée, un peu plus primitive, du guerrier de base, pouvant se mettre en colère de



■ L'ÂGE DE CRISTAL Notez la qualité des ombres et la richesse des couleurs.

façon dévastatrice. Que les novices se rassurent (s'il en reste encore !), il est encore plus compliqué de définir son personnage qu'il n'y paraît, car en plus des classes, on doit, la plupart du temps, décider d'une spécialisation liée à la classe. Bref, viennent ensuite l'alignement, qui trace les grandes lignes de votre caractère (bon, méchant, neutre, etc.), les capacités de votre perso (force, Intelligence, etc.), les aptitudes concernant le maniement des armes, l'apparence du héros et enfin, son nom... ouf ! L'aventure

peut commencer. Votre premier gros objectif est de vous échapper du laboratoire souterrain dans lequel vous êtes retenu prisonnier. Dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que Baldur's Gate II demande une certaine familiarisation avec les jeux de rôle en général et l'interface du jeu en particulier. Les premiers combats sont plutôt coûteux et font intervenir des sorts. De la même manière, on rencontre assez rapidement des trappes, des objets sur lesquels il faut agir, etc. Les

L'essor d'un genre

Après Diablo et les stable-vie, c'est Baldur's Gate qui a véritablement créé un genre de jeu d'aventure-rolle : les Baldur-RPG. Chronologie.



BALDUR'S GATE + TALES OF THE SWORD COAST

- Date de sortie janvier 1999
- Innovations beau, riche, long, Baldur's Gate a révolutionné le monde des jeux de rôle



PLANESCAPE TORMENT

- Date de sortie février 2000.
- Innovations plus grande interaction entre les PNJ et le héros. Beaucoup d'humour dans une histoire très noire. Nombreuses améliorations de l'interface.



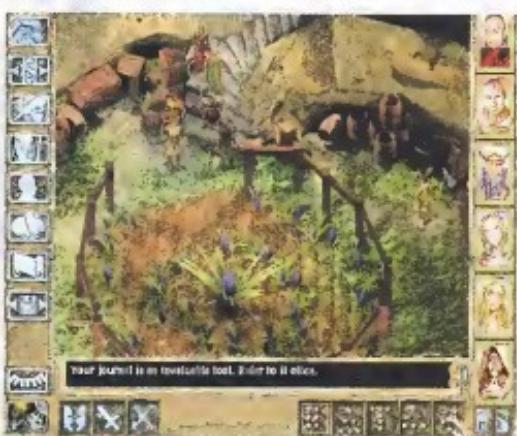
Baldur's Gate II

- Date de sortie septembre 2000.
- Innovations presque aucune. Orienté action façon Diablo II mais avec la rigidité des règles AD&D. Un univers glacial appuyé par de beaux décors.



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

- Date de sortie octobre 2000.
- Innovations nombreuses. Des effets en 3D, de nouvelles classes, une plus grande profondeur des PNJ, un univers plus vaste



Tous jouent au en résolution test. Under 10 à elles.

■ JARDIN SOUTERRAIN Les concepteurs de Baldur's Gate II: Shadows of Amn ne manquent vraiment pas d'imagination !

France.sports.com

Interviews

Analyses

Résultats

Calendrier

Fantasy 01

Directs

Basket

Natation

Équitation

Athlétisme

Handball

Volleyball

Football

Cyclisme

Escrime

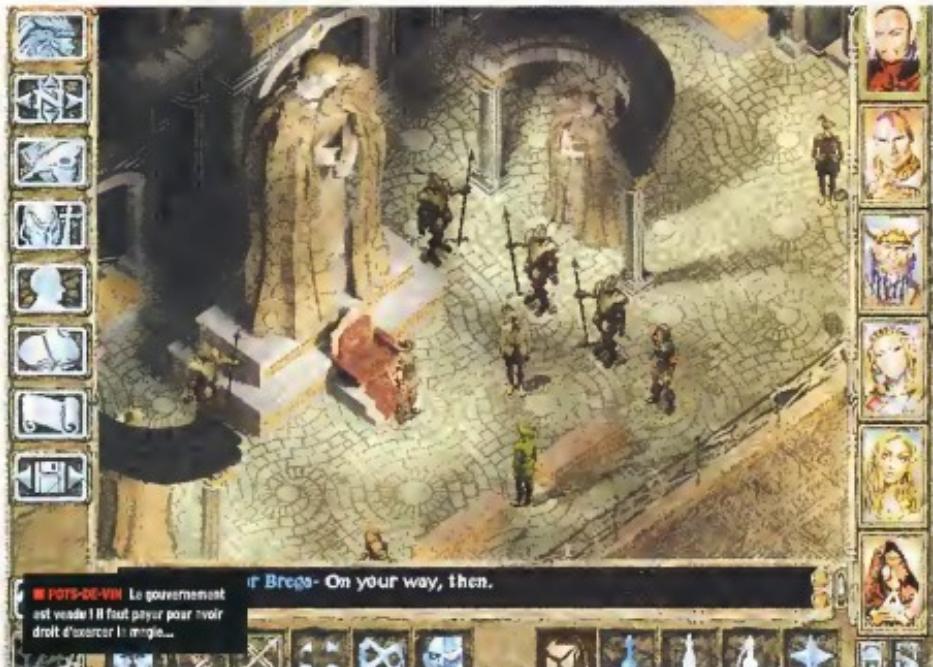
Gymnastique

Judo



*Toute l'actualité du football
en direct et en continu sur Internet*

Retrouvez toute l'actualité sportive en temps réel, l'intégralité des résultats du jour, les dernières statistiques et les premières analyses. Vivez l'exploit et l'émotion en direct et en continu avec France.sports.com qui vous relie au monde du sport d'un simple clic.



■ POTS-DE-VIN Le gouvernement est vendu ! Il faut payer pour avoir droit d'exercer la magie...

Baldur's Gate II demande une certaine connaissance des jeux de rôle en général.

petits nouveaux vont donc avoir un peu de mal au départ. À votre sortie du laboratoire, vous allez découvrir que vous êtes en territoire Amin, dont on avait déjà entendu parler dans Baldur's Gate I. La surprise vient du fait que dans cette contrée, l'exercice de la magie est contrôlé et monopolisé par une sorte de quilde de magiciens qui fait la pluie et le beau temps. Surprise : Impossible d'exercer la magie dans les rues sous peine d'emprisonnement. Résumons, le but est de délivrer

l'Amoen, emprisonnée juste après vous avoir délivré. Pour y arriver, vous devrez mener à bout un nombre incalculable (ou presque : plus d'une centaine) de sous-quêtes. Même si elles ne sont pas toutes reliées directement à votre objectif, sachez que l'achèvement d'une

quête permet aux personnages de votre équipe d'obtenir de précieux points d'expérience et de l'équipement. Très vite, on s'aperçoit que Baldur's Gate II bénéficie d'un grand nombre d'améliorations par rapport au premier volet. Au cours de la partie, vous allez pouvoir



■ ANTIESCLAVAGISTE Une de vos missions est de délivrer des esclaves. Grosses batailles pour la bonne cause en perspective.

Les fous qui bâtissent fort

MASSEG Ces gens-là sont un peu frappés, et pas seulement parce qu'il sont éléphants !



Il y a ceux qui se contentent de jouer aux JDR et ceux qui vont au-delà. Ces derniers sont prêts à vraiment vivre leur passion. Exemple à Guédelon, en Bourgogne, ces 35 personnes qui se sont mis en tête de construire un château fort dans le strict respect des

techniques du XIII^e siècle. Et cela va leur prendre... 25 ans ! Il faut dire qu'ils n'utilisent que l'eau, la pierre, la terre, le sable et le bois. Mais bon, reconnaissions que leur truc marche : 40 emplois créés, et 90 000 visiteurs en 1999. Allez, au boulot !

We move the information that moves your world.

adaptec

NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4 DELUXE

MP3

INTERNET

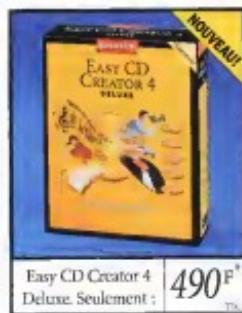
SAUVEGARDE

MUSIQUE

Votre CD
est servi !

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et les



récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.

<http://www.adaptec-europe.com>

Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

©1998 Adaptec Inc. Tous droits réservés. Adaptec, le logo Adaptec, Easy CD Creator et Take Two sont des marques d'Adaptec Inc. Tous droits réservés dans certains pays. Les autres noms peuvent être des marques déposées dans certains pays. Les prix peuvent varier en fonction du lieu et de la date. Visitez notre site Web à l'adresse www.adaptec.com pour obtenir une liste de distributeurs près de chez vous.



VIDÉO-POCHES L'éternel inventaire contient votre équipement. Et il n'est malheureusement pas extensible.

OPINION



RÉMY

Attendus aux tournants, les développeurs de Bioware ont réussi leur coup. S'il n'y a rien de révolutionnaire dans Baldur's Gate II, tout ce qui avait fait le charme du premier jeu est là, et plus encore. Bien qu'en 2D, les graphismes sont à la hauteur de ce qu'on peut attendre d'un jeu majeur. Le scénario, servi par des PNJ enfin actifs et dotés d'une vraie personnalité, est une merveille comme on en croise peu. Plus qu'une aventure, Baldur's Gate II est une vraie saga, que même les règles AD&D 2 n'arrivent pas à gâcher.

enrôler jusqu'à cinq (six avec vous) compagnons d'aventure. Seize de ces personnages non joueurs (PNJ) sont présents dans le décor et attendent patiemment votre venue. Or, vous le savez, il faut bien choisir ses amis (et ses ennemis, mais ça c'est une autre affaire).

Groupe démocratique

La personnalité de vos compagnons et leur histoire influenceront beaucoup plus le cours de l'histoire que dans Baldur's Gate I (on voit que Planescape: Torment est passé par là). D'abord, les PNJ parlent beaucoup. Non seulement à vous mais aussi entre eux, ils se posent des questions existentielles et vous demandent votre avis. Ils critiquent aussi vos actions si elles ne correspondent pas à leurs idéaux (à leur alignement) et peuvent quitter le groupe si vos décisions les dérangent. De même, lorsque vous les rencontrez, ils se joignent généralement à vous pour que vous les aidiez à résoudre un problème. Si vous tardez trop à leur venir en aide, ils peuvent tout simplement rendre leur tablier en pestant contre votre lenteur.

Au registre des nouveautés, on trouve aussi de nombreuses



■ CURRICULUM VITAE Cet écran donne tous les renseignements sur un personnage.

Centre d'essai

Baldur's Gate II Shadows of Amn

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

- Simple et rapide
- Très peu d'erreurs possibles
- Détection automatique du matériel
- Interface de configuration avancée du jeu...
- ... un peu complexe

ACCÉSIBILITÉ

- D'excellentes instructions
- Explications de niveau très pratique
- Interface très ergonomique
- On invente souvent l'miss la sauvegarde est nécéssaire

PERFORMANCES GRAPHIQUES

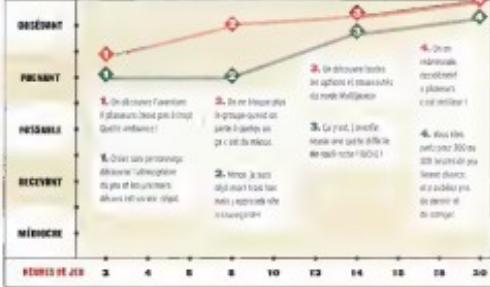
	Processeur	Pentium 200	Pentium III 500	Intel 486	Celeron 400	Pentium III 550
	RAM	32	64	64	128	128
Voodoo 000	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
Voodoo 2	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
Voodoo 3	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
Voodoo 5	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
Riva TNT	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
TNT 2	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
GeForce	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
GeForce 2	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
Matrox G400	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■
Rage 128	640 x 480	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■

Légende : ■ Impossible ■ Peu possible ■ Acceptable ■ Bon

MOTIVATION

Un jeu de rôle se doit d'être présent, ou la lancinant d'une partie. Rien à prendre de ce côté il faut quand même penser à s'allonger en cafe entre toutes les 24 heures minimum.

● Jeu très médiocre ● Jeu très bon





www.blackorange.com

ACHETEZ VOS JEUX VIDÉO MOINS CHERS !

PC - MAC - DREAMCAST - PS2 - PLAYSTATION - GBC - NINTENDO 64

Nos nouveautés sur PC :

us Ex : **319 FRF**
(prix public 369 FRF)

aldur's Gate 2 : **329 FRF**
(prix public 379 FRF)

omeworld Cataclysm : **229 FRF**
(prix public 249 FRF)

Sims Add On Living large : **179 FRF**
(prix public 189 FRF)

Ages of empire 2 :
The conquerors : **229 FRF**
(prix public 249 FRF)

Nos accessoires sur PC :

ual Analog Gamepad
igital USB : **219 FRF**
(prix public 279 FRF)

Sidewinder Dual Strike
(Pad Spécial Jeux 3D) : **249 FRF**
(prix public 299 FRF)

des milliers d'autres titres sur Consoles et PC sur notre site : www.blackorange.com

6000 logiciels
Livraison en 4h sur Paris
24h en France et 72h en Europe
Frais de port à 1 FF

Commander sur internet www.blackorange.com (paiement ultra-sécurisé)
ou téléphonez au 0 811 800 004 (coût appel local)

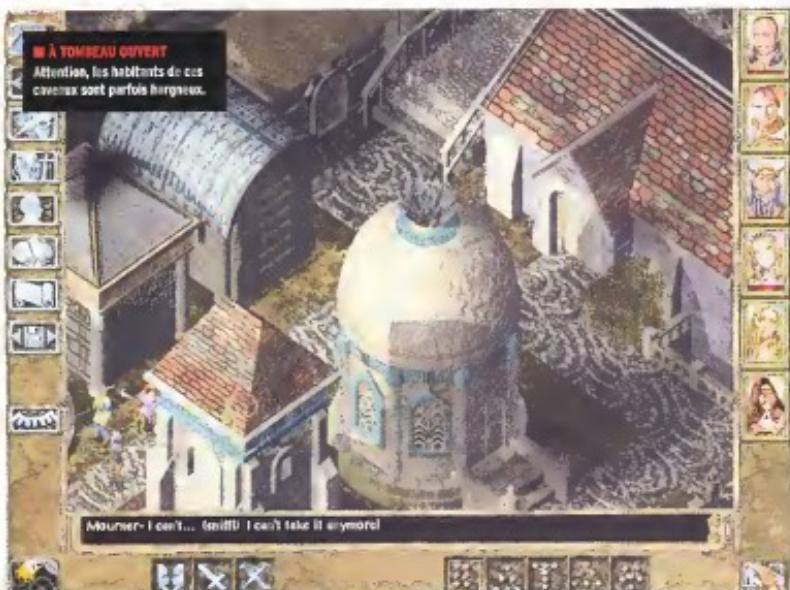
nom _____
adresse _____
code postal _____
ville _____
(téléphone) _____
(télécopieur) _____
date de règlement _____
chèque _____
Carte Bleue N° Signature _____

BON DE COMMANDE À RETOURNER À BLACKORANGE :
B.P. 237 - 92604 Asnière Cedex

PRODUITS	PRIX

FRAIS DE PORT France : 1 FF - Europe : 40 FF

TOTAL



OPINION



STÉPHANE

Je sais ce que vont dire les mauvaises langues : graphisme un peu désuet, goût de déjà-vu, Baldur's Gate II n'innove pas assez... Certes, mais essayez-le pour voir. Moi, j'y suis entré comme dans du beurre, tout pareil que dans le premier, et je crois bien que je vais être obligé de le finir (désolé pour ceux de la rédaction qui voulaient la version pour dormir en paix). Et puis, le jeu regorge quand même de petites nouveautés, monstres, sorts, interface, etc. Pour moi, c'est le meilleur jeu de rôle sur PC.

énigmes qu'il faut résoudre avec sa tête, et pas seulement en transformant des orcs en grenouilles. Par exemple, un génie vous pose une colle du genre : la fiancée de machin à deux fois l'âge qu'il avait lorsqu'elle était moitié moins vieille que lui lorsque... etc. Elles sont parfois difficiles à résoudre mais l'utilisation de la sauvegarde permettra à tout le monde, y compris aux mous du bulbe, de s'en sortir. Une multitude

d'autres modifications viennent dépayser les accros de Baldur's Gate et en améliorer la jouabilité. Par exemple, on peut désormais annoter son journal ainsi que le livre de quêtes (merci Planescape), on peut faire disparaître l'interface et jouer en plein écran. Le pathfinding des personnages a aussi été nettement amélioré. Sa qualité est réglable pour permettre aux petites configurations une jouabilité honnête. En revanche, avec une

machine suffisamment puissante, fini le PNJ qui part à l'autre bout du monde parce qu'il a un collègue qui lui bloque le passage. Dans Baldur's Gate II, les personnages se poussent et se faufilent intelligemment. Du côté des batailles, et il y en a un paquet, croiez-moi, le système est toujours à peu près le même. Vous pouvez jouer en temps réel ou au tour par tour en appuyant sur Pause. Il est même possible de configurer le jeu de telle façon qu'il se mette sur Pause à chaque tour ou dès qu'un de vos personnages se fait blesser, etc.



Magic mushrooms

Les combats gagnent en intensité et en complexité grâce, notamment, à l'utilisation de la 3D dans les sorts. Les effets produits sont très impressionnans et



PLAN DÉTAILLE La carte indique maintenant le nom des bâtiments cruciaux.

FLEUR BLEUE Hince alors, si je m'attendais à rencontrer Nicolas le jardinier au beau milieu de cette aventure. Alors, Nico, on bine ? Mais où a-t-il mis son légendaire chapeau ?

Les combats gagnent en intensité et en complexité grâce, entre autre, à l'utilisation de la 3D dans les sorts.

OPINION



LUC-SANTIAGO

Je me suis déjà fait avoir avec Diablo II en jurant très fort qu'on ne me referait plus le coup de la suite. Eh ben en fait, si Baldur's Gate II, c'est bon, mangez-en.

Tellement d'ailleurs, qu'en reprenant I Bref, si vous avez aimé le premier, vous replongerez I Même si les changements sont d'ordre formel, la magie opère une fois encore, peut-être pour la dernière fois. Cela dit, les débutants, même s'ils sont bien accueillis, ne sont pas les bienvenus : la prise en main est délicate et la difficulté, réhaussée : attention !



LA GUERRE Les combats sont devenus encore plus impressionnantes avec les sorts en 3D. Admirez plus particulièrement celui du centre !

qui apporte un véritable plus sur certains détails et sur les sorts, le changement majeur est la possibilité de jouer à des résolutions plus hautes que 640 x 480.

Officiellement, la résolution la plus

haute tolérée est 800 x 600 mais il semble possible de monter jusqu'à 1 024 x 768 avec, comme conséquence, quelques petits décalages de l'interface. Il faut aussi reconnaître que les décors sont dans l'ensemble beaucoup plus soignés que dans Baldur's Gate I. On trouve des salles vraiment magnifiques, si bien que le plaisir d'explorer n'en est que meilleur. Les sons sont toujours de bonne facture, même si certaines ambiances récurrentes finissent par être un peu énervantes, et la musique est agréable sans être lassante. Le nombre de dialogues audibles a été nettement augmenté et les voix (en version anglaise) sont très bien faites.

Bref, une suite à la hauteur des espérances, peut-être trop semblable à son modèle. Elle s'adresse donc en priorité aux fans, ou aux novices suffisamment motivés pour prendre le train en route. ■

- Stéphane Prince



GROSSE ERREUR Ces gars n'avaient pas vraiment le sens de l'hospitalité. Faut pas attaquer sans savoir à qui on a affaire.

Le verdict

Baldur's Gate II Shadows of Amn

COMPARATIF

BALDUR'S GATE II, SHADOWS OF AMN

C'est maintenant le meilleur et le plus facile jeu de rôle à ce niveau. Mais il reste à faire.

PLANESCAPE

Excellent niveau. Planescape change un peu mais il reste malheureusement difficile de se repérer dans les deux systèmes.

ICEWIND DALE

Un excellent jeu d'action et d'role qui n'a rien à envier à ses concurrents, mais tout le malheur de l'interface à faire.

MORTAL KOMBAT VIII

Un véritable jeu d'arts martiaux, mais pas

GRAPHISMES

■ Ce n'est pas, pour ce problème, que Baldur's Gate II offre vraiment l'ambiance les meilleurs jeux possibles mais il est quand même très bien à la 3D et pas pour rien.

■ Sans être de ce côté-là pour la version améliorée, on retrouve néanmoins la tristesse.

■ Sans être de ce côté-là pour la version améliorée, on retrouve néanmoins la tristesse.

■ Sans être de ce côté-là pour la version améliorée, on retrouve néanmoins la tristesse.

■ Sans être de ce côté-là pour la version améliorée, on retrouve néanmoins la tristesse.

■ Sans être de ce côté-là pour la version améliorée, on retrouve néanmoins la tristesse.

■ Sans être de ce côté-là pour la version améliorée, on retrouve néanmoins la tristesse.

POUR

■ La combinaison la fonction de jeu la complexité, la beauté du décor, la puissance des compagnons non joueurs, etc. Les énigmes sont très rigoureuses.

■ CONTRAIRE : Le système, en deçà de ce qui peut être fait avec un seul joueur, peut la complexité tout au plus réduite pour les services.

NOTE GLOBALE

Baldur's Gate II est une valeur sûre vous pouvez investir. Mais attention, lorsque ça va est mis, il est très difficile de le trouver...

5

★★★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : Pentium 133 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : Pentium 200 MHz et 64 Mo
■ MAXIMUM : Pentium 400 MHz, 128 Mo

POSSÉDÉS GRAPHIQUES

■ Accélération graphique ✓
■ Direct 3D ✗
■ 3dfx ✗
■ OpenGL ✓

POSSÉDÉS SONORES

■ EAX (SB Live!) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✗

POSSÉDÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC seul, 1 LAN, 6 INTERNET ✗
■ CO-OP NECESSAIRE PAR JOUEUR ✗
■ CONNEXION MINIMUM : 20,0 Mbps

Ray Muzika

GRAND MANITOU Le producteur exécutif de Baldur's Gate II.



MI VÉLÉGAN Plier le Blawar,
Ray a travaillé sur les deux
éditions du jeu.

Est-il possible d'assigner des raccourcis clavier dans Baldur's Gate II ?

Le système de raccourci clavier est très original et très interactif. Vous pouvez définir des touches différentes pour utiliser la même arme de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez définir une touche pour les flèches normales et une autre pour les flèches en formées. Vous pouvez avoir une touche pour lancer des poings et une autre pour utiliser la dague en arme de main.

Peut-on importer son personnage de Baldur's Gate ?

Oui, vous pouvez récupérer votre personnage du jeu original et du add-on Isles of the Sword Coast. Vous aurez peut-être à le reconstruire un peu en raison des modifications apportées à Baldur's Gate II. Tous les personnages sont ramenés à 89 000 points d'expérience, le maximum autorisé dans le premier Baldur's Gate, sauf si vous les importez de Isles of the Sword Coast, auquel cas vous pouvez arriver jusqu'à 101 000 points. Une manière de quitter ceux qui ont persisté et qui ont passé des nuits entières sur notre jeu.

« À partir du niveau 7, les drâides peuvent se changer en différents animaux. »

Quelles cartes 3D sont supportées ?

La 3D est implementée via Open GL. Si votre carte ne supporte pas ce format, vous ne pourrez lancer partiellement les effets 3D de Baldur's Gate II. Le décor reste en 2D et utilise le moteur Bezier Infinity. Ce moteur a été mis à jour et l'une des améliorations apportées est justement l'intégration du support de la 3D. Des choses comme les sorts, le brouillard de guerre n'en bénéficient pas de la 3D.

Quelle est la langue de Baldur's Gate II, Shadow of Ann ?

C'est un jeu très narratif. Pour déchiffrer les bois mystiques, c'est à dire pour suivre le chemin le plus court vers la sortie, il faut compléter entre 50 et 60 heures de jeu. Si vous décidez de poursuivre toutes les quêtes d'établir le meilleur jugement, etc., il faut peut-être s'en tirer à moins de 200 voire 300 heures.

Pourquoi ne pas avoir intégré de cheveux de morte ?

Cela aurait déséquilibré les combats, ajouté le temps d'animation, gâché le gameplay et salifié le jeu. ■

HOMeworld

CATAclysm

Un nouveau jeu dans la saga Homeworld

- 18 nouveaux vaisseaux
- 25 nouvelles technologies à développer
- De nouvelles tactiques de combat spatial
- 17 nouveaux scénarios solo

• Une nouvelle menace • De nouveaux vaisseaux • Un nouveau défi



Disponible en octobre 2000

DECONSEILLE
aux moins de

12
ANS



Un jeu intersidérant !

Homeworld Cataclysm | Le retour de la stratégie en 3D spatiale.

Votre info

■ ÉDITEUR Sierra ■ DEVELOPPEUR Barkin Dog ■ GENRE stratégie ■ JOUEURS 1 à 6 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 270 F

Si la réalisation et l'aspect
noveautés de Homeworld en avaient
enchâssé certains, son ergonomie
disons « spéciale » (et spatiale)
en avait déçu d'autres.

Cataclysm arrive donc pour
remettre les pendules à l'heure,
contenter les fans et faire taire
les grincheux. Hourrah !

Pas évident de décrire
Cataclysm. Ce n'est pas un add-on car il n'est pas nécessaire de posséder le jeu original pour jouer, et ce n'est pas une suite car il ne propose quasiment aucune amélioration technique par rapport à son grand frère. Disons donc que c'est un Homeworld Plus sous EPO,

Tout en chiffres

- 25 nouvelles technologies
- 13 nouveaux vaisseaux
- 11 missions en Solo

Version testée

- Inale anglaise
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.sierra.fr/cataclysm/

une sorte de mesa cuipa du style : « Notre jeu était bon, nous avons lu vos remarques sur les forums pour en faire un jeu excellent. »

Alerte à Zorglub beach

L'histoire de Cataclysm commence quelque temps après les événements relatés dans Homeworld. Leur planète mère retrouvée, les Kushans auraient pu prendre des vacances tranquilles sur Zorglub 4 et bronzer vert sur des plages de sable mauve. Au lieu de ça, ils ont préféré, pour des raisons politiques aussi obscures qu'une candidature à la mairie de Paris,

traîner dans les coins mal famés de l'univers jusqu'à trouver une nouvelle raison de se battre. La nouvelle raison de se battre s'appelle la Bête, une entité biomécanique qui, comme toute entité qui se respecte, est mue par un instinct aussi primaire qu'ennuieux pour les autres : vivre et se développer, quitte à exterminer tout ce qu'elle trouve sur son passage.

Il n'est donc pas question d'entrer dans sa cage avec un loup pour la faire sauter à travers un cerveau enflammé. Il faudra la détruire ou être détruit. Voilà pour



RENTRE-DÉANS Certains vaisseaux ont vraiment une lèvre bizarre de vous témoigner leur affection.



FEU DE CAMP Mon vaisseau m'aide à rendre l'âme. L'occasion pour la Bête de faire griller des Chamillons autour du feu.

Une interface époustouflante

AU DROIT ET À GAUCHE Revue et corrigée, l'interface se rapproche de la perfection.



- 1 Ces barres d'état vertes vous indiquent le niveau d'avancement des unités en cours de construction
- 2 Les barres s'état bleues vous renseignent sur l'avancement des recherches scientifiques en cours
- 3 Le menu contextuel ici au clic droit permet d'effectuer toutes les actions possibles avec l'unité sélectionnée. Amélioré depuis Homeworld, il ne nécessite plus de cliquer exactement sur l'unité concernée pour l'obtenir. On passe donc moins de temps à s'interroger qu'à jouer, ce qui est une bonne chose
- 4 Ces chiffres vous indiquent le nombre total de vos unités et le nombre maximum que votre vaisseau mère est capable de gérer
- 5 Ici se trouve le détail des unités sélectionnées, triées par genre. Un simple clic sur un nom suffit pour préciser sa sélection



MOUSTIQUES Vu le nombre d'adversaires, non vaincu même à tout va plus, l'espérance de vie d'un éphémère.

Cataclysm reprend le moteur de Homeworld et très franchement, le bougre se porte très bien pour son âge.

Où en étais-je ? Oui, le gameplay. L'idée gouvernant la réalisation de Cataclysm est aussi simple qu'efficace : garder tout ce qui faisait de Homeworld un jeu novateur et à la forte personnalité et y ajouter des éléments plus classiques qui ont fait leurs preuves dans les meilleurs jeux de stratégie.

Parmi ces éléments, le brouillard de guerre. Je ne vous ferai pas l'insulte d'expliquer ce que c'est... Et puis si, je vous fais l'insulte : c'est une limite au champ de vision du joueur qui l'empêche, sans effectuer de reconnaissance, de savoir ce qui se trame aux quatre coins de la carte. Pimentant le jeu Solo, son apparition profite surtout au Multijoueur où les embuscades et les parties de cache-cache permettent enfin de tirer parti de la verticalité jusqu'ici sous-exploitée de Homeworld.

Autres vieux briscards de la stratégie temps réel, des waypoints autorisent désormais le joueur à

le scénario qui motive la campagne. Il n'est pas totalement original, mais sans vous en dévoiler plus, je peux vous dire qu'il se laisse suivre gentiment, à petits coups de jolies cinématiques entre deux missions.

Astronef opéra

Comme en attestent les captures, Cataclysm reprend le moteur de Homeworld et très franchement, le bougre se porte très bien pour son âge. On retrouve tout ce qui faisait de Homeworld un jeu surréaliste : le ballet des astronefs dans des nébuloses colorées, le grondement sourd des vaisseaux mères, les dogfights épiques entre des chasseurs agiles et ces frégates à la puissance de feu impressionnante... Un vrai régal pour les yeux. Pour ne rien gâcher, les bruitages sont eux aussi excellents et la musique, bien que décevante par rapport à celle du premier volet, vient parfaire une ambiance déjà très envolante.

Si la réalisation a si peu évolué, c'est que Barking Dog, l'autre équipe de développement

de Ground Control, a préféré se concentrer sur le fond plutôt que sur la forme. Et au fond d'un jeu de stratégie, que trouve-t-on ? « Le gameplay ! » Merci madame, vous gagnez un fillet garni et une croisière d'un an en Antarctique avec le Teignard. Ça vous apprendra à intervenir dans mon test.

Nouvelles recrues

avec le souci de donner une plus grande variété tactique au jeu, les développeurs ont ajouté une flotte de nouvelles unités. Coup de zoom sur trois nouveaux moyens de faire des mises à l'adversaire.

Mimic



Comme leur nom l'indique, ces unités kamikazes peuvent modifier leur apparence à loisir, exhortant ainsi un vaisseau plus puissant pour jouer l'intro, en une unité entière pour infiltrer discrètement les hostes, ou en astéroïde pour jouer à 1,2,3 Soleil,

Leech



Ces unités se collent telles des sanguines aux vaisseaux adverses pour leur faire perdre peu à peu de leur énergie. Prez que des vampires me parlez ! Un peu comme un chef de roulotte sur un pétrole en somme (Alo, non Luc, pas taper D).

Sentinelle



Ces unités sont à même de lancer un champ de force pour abîmer vos vaisseaux des tirs adverses. Ils seront pratiques pour les missions de protection, d'escorte et seront mis à contribution pour protéger les bâtiments lourds très vulnérables.



■ GRAND ÉCRAN Les combats de *Hanoverian Cataclysm* n'ont rien à envier à ceux de *La Guerre des étoiles*.

assigner un chemin à ses unités. Il n'y a encore rien de révolutionnaire là-dessous mais c'est tout de même bien venu dans la mesure où, *fog of war* oblige, les patrouilles sont devenues plus nécessaires que jamais.

Parce que les collecteurs en avaient marre de bouffer de l'astéroïde, Barking Dog a aussi ajouté une nouvelle source d'énergie. Les cristaux, « énergétiquement » plus denses, sont aussi beaucoup plus instables et explosent à la moindre étincelle en pulvérisant les unités alentour. Comme vos collecteurs doivent les ramener au vaisseau mère pour leur traitement, ils deviennent un moyen comme un autre d'infliger de lourds dégâts et constituent un des nerfs de la guerre en Multiboueur.

OPINION



FRED D.

Cataclysm ne crée plus l'événement comme l'avait fait Homeworld, mais grâce à ses nouvelles unités (l'Uve le Mimic), les armes secondaires infidèles et surtout un aspect tactique approfondi, il gagne aisément sa place au panthéon des jeux de stratégie. Je vous recommande surtout le Multijoueur qui s'est beaucoup amélioré.

Faites votre choix !

Le vaisseau mère, puisqu'on en parle, est quant à lui devenu un élément central dans la tactique de jeu. Pour pouvoir upgrade vos unités, il faudra lui adjointre des modules de recherche en sachant que sa capacité d'accueil est limitée. Cela implique qu'il faut faire des choix entre différentes options technologiques, choix qui s'avèrent déterminants pour la victoire. Rassurez-vous, l'IA est parfaitement au courant de l'importance de ces modules car c'est en général les premières choses qu'elle cherche à détruire dans votre flotte.

De nouvelles unités viennent enfin jouer les cerises sur un gâteau déjà bien appétissant. J'ai tout particulièrement apprécié les Mimics et leur capacité à changer d'apparence. Grâce à eux, on peut enfin s'attaquer en fourbes en

Centre d'essai

[Home](#) [World Catalog](#)

EN UN CLIN D'OEIL

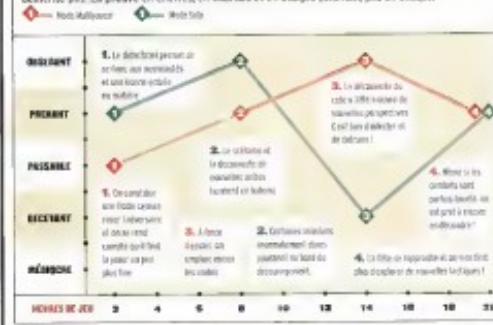
ACCESSORIES

- + Programme d'installation simple
 - + Installation des drivers OpenGL.
 - + Installation de l'éditeur de cartes Ms. Pijouar
 - 400 Mo sur le disque dur
 - + L'interface est un modèle d'ergonomie
 - + La campagne prend rapidement ses tapes
 - La difficulté est parfois mal dosée
 - Il est sorties des cartes en 3D

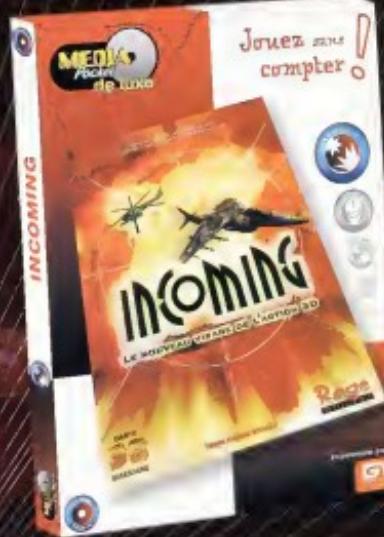
PERFORMANCES GRAPHIQUES

MOTIVATION

Catalyst est beaucoup plus intéressant qu'Homeworld, et sa campagne Solo est déconcertante mais à la mesure en difficultés, en combats et en jouissances. (ben non, pas si mal)



SI LE LUXE DEVIENT ACCESSIBLE À TOUS OÙ VA-T-ON ?



49 F le CD-ROM de jeu

puez-vous le luxe de vous offrir toute la collection !
C'est tant mieux pour vous et tant pis si cela ne doit pas faire plaisir à tout le monde !



**MEDIA
POCKET
de luxe**

Pour plus d'informations : [www.mediacocket.net](http://www.mediapocket.net)

OPINION



ARNAUD

J'avais déjà aimé Homeworld et Cataclysm m'a vraiment emballé. Pourquoi ? Parce qu'il est beau, intéressant et qu'on sent que ses auteurs ont écouté les reproches adressés au premier volet. C'est suffisamment rare pour le signaler. Et en plus, un jeu d'une qualité pareille à moins de 300 francs, ça devrait servir d'exemple !

E.T. phone home

Même si aucun d'entre eux ne parle de la Bête sévissant dans Cataclysm ou du Teignard sévissant dans God, ces sites s'intéressent de très près aux extraterrestres. Histoire de se sentir moins seul en regardant les étoiles.

Solitude terrienne



Cette page regroupe des ressources tout ce qu'il y a de plus sérieux pour répondre à une simple petite question : sommes-nous seuls dans l'espace ? Non-scientifiques s'astiquer <http://www.evolutiongenet.com>

Multijoueur. Mi-virus, mi-machine, la Bête dispose pour sa part d'une flotte disparate liée à sa capacité d'infecter les unités adverses. Même si elle n'est jouable qu'en Multijoueur, elle promet de belles rigolades lorsqu'un joueur verra ses unités contaminées se retourner contre lui.

Et maintenant, bon appétit !

Bref, ce sont autant de petites choses qui, mises les unes au bout des autres, font de Cataclysm un excellent jeu. Conscients du capital dont ils héritent, les développeurs ont su préservé l'identité et l'aventurierisme de Homeworld en lui ajoutant juste ce qu'il faut pour exploiter pleinement son potentiel stratégique.

Bien évidemment, l'ensemble n'est pas exempt de reproches.

On pourra notamment mentionner la difficulté mal dosée de certaines

Mon ami le gris



Plus fantasque, ce site fait le tour des mythes qui seraient bés à l'utopie. Mais si vous soyez, cette « science » qui étudie les inadaptations de la soeur de Mulder et les engouements de Scully <http://www.extraterrestres.net/>

missions, extrêmement dures même au niveau Very Easy. On aurait aussi souhaité une deuxième campagne, côté « bête », bien que les 17 missions proposées offrent une durée de vie satisfaisante. Enfin, les combats gèrent toujours un aspect fouillis lié aux trois dimensions qui empêchent parfois d'intervenir avec

SETI toi ?



On ne pouvait pas éviter les extraterrestres sans parler du SETI. Cet organisme aériens propose un logiciel qui met à profit votre ordinateur pour analyser les signaux de l'espace <http://www.chez.com/teluscorp/seti/>

discernement dans la bataille.

Ces défauts mis à part, inutile de faire la fine queue plus longtemps : Homeworld était déjà très bien, Cataclysm est bien meilleur. C'est beau, novateur et intéressant stratégiquement parlant. Alors foncez ! ■

- Arnaud Cuffe



CHIEN-CHIEN Dans certaines missions, il s'agira de retrouver un objet pour le ramener à la base. Ma parole, c'est un jeu d'aventure ou quoi ?

Le verdict

COMPARATIF

■ GREENLAND CONTROL

Assez bien adapté et captivant. Greenland Control est dénué de la référence au temps. Mais pour combien de temps ?

■ HOMeworld CATAclysm

Même si cela fonctionne, je crois que Greenworld Control reste l'indétrônable dans cette catégorie.

■ THE CONQUESTS : THE CONQUERORS

De ce qu'il me rappelle, certains mois sur jeu que j'ai pu passer, surtout lors de Jules dans The Conquerors.

■ EARTH 2050

Sans contredit l'un des meilleurs jeux de stratégie que j'ai eu l'occasion de tester.

Homeworld Cataclysm

GRAPHISMES

■ Versus contre le meilleur tout le temps. Le beurre des lichettes et la qualité des armatures offrent une vision de l'espace soignée.

0 1 2 3 4 5

AUDIO

■ Musiques non agressives mais entraînantes et excellentes. L'ambiance est parfaite.

0 1 2 3 4 5

MULTIJOUEUR

■ Les multijoueurs éprouvent le Banking Day Nuit de Cataclysm un peu fastidieux pour le moment.

0 1 2 3 4 5

POUR :

■ Homeworld était magnifique et innovant. Cataclysm prend ses qualités en y ajoutant une vision préférable, claire et rapide. L'ajout d'une trousse rendue au minimum est

CONTRE : Un monde sans une campagne côté Bête et un design de la difficile niveau révélé dans les derniers niveaux.

NOTE GLOBALE

Cataclysm sans être une vraie surprise apparaît vraiment du sang neuf ou enfin comme Homeworld à consommer sans modération.

5

★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM ■ PII-300 MHz à 32 Mo
■ RECOMMANDÉ ■ PII-350 MHz à 64 Mo
■ recommandé ■ PII-450 MHz à 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Acceleration logicielle ✓
■ Direct 3D ✓
■ 3D ✓
■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (3D) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS

■ NUMBER MAXIMUM DE JOUEURS PC SEUL, B- LAN B- INTERNET B
■ CO-NÉCESSAIRE POUR JOUER
■ CONNEXION MINIMUM

PUISSANT

9 990 F

10 jeux
et CD-ROM
OFFERTS*



NEC DIRECTION
SM-800A SP

Processeur AMD Athlon 800 / 64 Mo SDRAM 133 / DD 20 Go
Graveur BX / Geforce 2 MX 32 Mo + sortie TV / Modem 56k
Moniteur 17" / Haut parleur avec caisson de basse
10 logiciels multimédia inclus / Garantie 1 an sur site
Réf : SM-800A *voir conditions de l'offre sur le site



289 F



ICEWIND DALE

Ref : PCJEU00553

1 190 F

ELSA GLADIAC MX
GEFORCE 2

Carte vidéo 2d-3d / Processeur graphique
NVIDIA GeForce 2 MX / 32 Mo / Livré
avec le logiciel de lecture DVD ELSAmove
Réf : 542



ACHETEZ EN LIGNE !

www.rueducommerce.com

PAIEMENT SECURISE
CRYPTAGE SSL

- Assistance téléphonique de 1 an
- Crédit Cetelem possible
- Installation et formation à domicile sur demande

Un numéro : 0811 222 222 (coût appel local)

**► CRITIQUE**

L'effroi c'est tel. Si chasser de vampires ne vous suffit pas de temps pour venir à bout de monstre ?

Sang concessions

Dracula II, le Dernier Sanctuaire | Repartez vite à la chasse au vampire !

Pour info

■ ÉDITEUR Index +, Canal+ Heimlich, Wimedes ■ DEVELOPPEUR Index + ■ CENTRE aventure ■ JOUEURS 0/1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres

- 10 personnages gars
- 2 féminines
- 5 monstres

Versions testées

- PC (version française)
- Macintosh
- Amiga (disponible dans l'édition anglaise)
- Version de jeu sans monstre

Adresse Internet

www.dracula-game.com/
(Dracula Research)

**L'infâme
veut vous
piquer votre
gonzesse,
devenir le
maître du
monde et...
vous tuer.**

Sans doute agacé par Vampire, la Mascarade et Gabriel Knight III, Dracula s'est dit qu'il était temps de montrer au monde qui était le patron chez les suceurs de sang. Deux commerciaux vampirisés plus tard, il a convaincu les gars d'Index+ de donner une suite à ses aventures.

Imaginez la scène : vous êtes un gentil programmeur de jeux vidéo et un type de deux mètres qui se brosse les dents au boudin antialois vient vous voir. Il plante ses yeux translucides dans les vôtres et pointe un doigt crochu dans votre direction. Au bout du doigt, il y a un ongle de dix bons centimètres qui

donnerait des frissons à n'importe quelle ardoise. Une voix caverneuse emplit la salle : « SW te plaît, dessine-moi un jeu vidéo. »

Une secrétaire mal inspirée fait alors remarquer au gentil petit bonhomme qu'Index+ lui a déjà consacré un jeu vidéo. Même qu'il s'appelait Dracula. Résurrection et que son amabilité et sa fidélité à l'œuvre de Bram Stoker lui avaient valu 4 étoiles dans Gen4 PC n° 128. Le vampire tourne à peine la tête et dit gravement, sans desserrer les dents : « Alors on va faire une suite. » Puis il ajoute à l'intention de la secrétaire : « Allez me chercher une tasse de sang non sucré avec un nuage de lait, on va avoir du boulot. »

Dans de beaux draps (suite)

Vous l'avez compris, c'est donc d'une suite qu'il s'agit. Le Dernier Sanctuaire reprend même à l'endroit exact où le précédent volet s'était arrêté. Vous venez de vous enfuir des extréums du château de Dracula avec Mina, votre chère et tendre, et regagnez Londres. Là-bas, pas question de faire du tourisme car Mina, mordue par Dracula, est



► YO MAN Ce qu'il y a de bien avec les yeux translucides, c'est qu'en peut faire du vélo la nuit. Vous l'imaginez en cycliste, vous ?



MEDOR Ce truc hideux et plein de dents va simplement vous bouffer tout cru.

malade et ce dernier compte bien venir se venger. L'infini veut vous piquer votre gonzesse, devenir le maître du monde et accessoirement, vous tuer. Bref, il y a du pain sur la planche.

Vous commencerez l'aventure à Corfax, la résidence londonienne du méchant, à la recherche de quelques indices. D'emblée, des espèces de cheveux-souris géantes viendront vous rappeler que vous n'êtes pas dans une garden-party et qu'il va falloir jouer serré pour venir à bout des deux CD du jeu.

Le saigneur des agneaux

Par rapport au précédent volet, le moteur de type Omni-3D et l'interface n'ont subi que peu de changements. Vous vous baladez dans des décors pré-calculés en cliquant là où il est possible de cliquer. L'avantage de ce type de moteur, c'est qu'il permet des graphismes somptueux qui n'ont que le mouvement à envier aux scènes

Ils sont parmi nous !

VAMPIRES RÉELS ? On trouve sur le Net des gens qui prétendent l'existence des vampires !



Bien que légèrement abscons et presque dépourvu d'images, le site Vampirc: People Resource's Page (<http://www.ucreon.com/~akreyatz/>) propose d'éclairer votre lanterne sur les vampires réels : tout est rassemblé sur le site pour prouver leur authenticité. On y apprend qu'ils ne sont pas immortels (ils vivent juste largement plus longtemps que les humains), qu'ils tuent rarement leurs victimes et qu'ils souffrent en vérité d'un virus qui transmettent à des volontaires Canular ou révélation ? Jetez aussi un coup d'œil sur cette page (<http://www.usessos.net/~rystva/vamp.htm>) : un témoignage de vampires qu'il semble avoir rencontré Edifiant !

cinématiques. Les graphistes ont d'ailleurs bien travaillé les lumières pour reconstruire une emblème digne du roman de Stoker. Petite nouveauté tout de même dans l'interface : il est enfin possible de combiner les objets de l'inventaire.

Le principe du jeu est lui aussi inchangé : comme dans Atlantis ou Riven, vous ramassez des objets pour résoudre des puzzles et activer des mécanismes qui débloqueront votre situation. De temps à autre, des phases d'action réclameront que vous vous débarrasiez d'un monstre en lui tirant dessus, en brandissant un crucifix ou en lui tirant la langue. Avec les cinématiques, ces phases sont assez

appréciables dans la mesure où elles donnent du mouvement à un jeu essentiellement réflexif.

Si Dracula premier du nom était assez corsé, les auteurs ont rehaussé la difficulté de ce deuxième volet à tel point que certaines énigmes épouseront vos neurones, comme Louie Sinclair épouse ses partenaires dans ses célèbres films de gymnastique. Le problème, c'est que ce n'est pas nécessairement la sophistication d'un puzzle ou d'un mécanisme qui fait sa difficulté mais des détails liés à la réalisation ou au scénario.

Je m'explique : au cours de votre aventure, vous croirez souvent être bloqué parce que vous n'avez pas vu

Q & R

FRANÇOIS VILLARD

Chef de projet

Quels sont, selon vous, les principaux apports de ce deuxième volet par rapport au premier ?

Ils sont de plusieurs ordres. La première opération a globalement entièrement transformé Dracula II, le jeu passe à Londres, ce qui permet d'avoir des décors et d'ambiances différentes. Dracula II est plus long, de nombreux personnages entrent en scène et le jeu possède des niveaux de difficulté différents avec, cette fois-ci, la possibilité d'échouer, où d'introduction du sauvegarder.

Les graphismes du jeu sont-ils de ses points forts : sont-ils purement fictifs ou ont-ils été conçus d'après une documentation ?

Les décors ont tous été inventés pour le besoin du jeu et, bien évidemment, la phase de documentation a été très importante pour atteindre ce résultat.

Lorsqu'un jeu marche, on a généralement droit à une suite... votre à plusieurs : Dracula III est-il d'actualité ? En tant qu'auteur, il existe de nombreux moyens de faire évoluer la trame de la trilogie. À l'instar de La Guerre des étoiles et consorts, mais elle doit correspondre à une attente des joueurs. Donc, pour l'heure, le troisième épisode du conte Dracula n'est pas d'actualité. Sauf si la demande est forte. Dracula trouve bien un moyen de revenir, comme au bon temps des films de la Hammer.

INTERVIEW DRACULA
L'écriture pour venus résume de grosses difficultés.



OPINION



ARNAUD

Voici un jeu sans histoire et propre sur lui. Ses jolis graphismes lui confèrent une ambiance sinistre de bon aloi et l'aventure, sans être captivante, se laisse suivre. J'en néanmoins été déçu par le classicisme du jeu qui ne propose rien de vraiment neuf par rapport à son prédecesseur. Peut mieux faire.

Dans les phases d'action, vous devrez vous débarrasser des monstres à coups de flingue, en brandissant un crucifix ou en leur tirant la langue.

Guide du petit serrurier vampirisé

Arrivé dans les dépôts, vous devrez débloquer une porte pour pénétrer dans une salle de cinéma : le Styx. Le problème, c'est que vous vous trouvez face à un ancêtre du déjocage tellement tord par les cheveux qu'il vous rendra aussi chauve que le Teignard.

Le bariillet



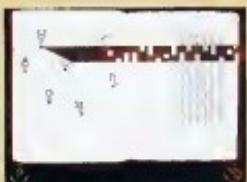
Dans le serrurier, introduisez la clé à bariillet trouvée à Carfax. Notez les chiffres de la tablette et le symbole à droite de la serrure. N'oubliez pas de serrer les genoux si vous ne voulez pas que votre Gen4 PC tombe par terre.

le demi-pixel sur lequel il fallait cliquer pour progresser. Énervant aussi, le fait d'accomplir certaines actions sans trop comprendre la logique qui les gouverne. Comment penser, par exemple, qu'il faille aller chercher une bougie pour mettre feu à des bouts de bois et de tissus alors qu'on a des allumettes dans sa poche ?

Pieu mieux faire

Certes, ces petites incohérences ne font pas de Dracula un mauvais jeu mais elles sont tout de même regrettables. Et puis, pour en finir avec les défauts, on pourrait reprocher aux gens d'index+ leur manque de prise de risque : réchignant à changer une formule qui gagne, ils ont sorti un jeu très proche du premier, un « Dracula II, le retour de la vengeance qu'il revient qu'il est pas mort » en quelque sorte. Du coup, on se retrouve avec

La tirette



Dans l'inventaire, combinez la tirette maintenant séparée du bariillet avec le carnet de Dracula. Alignez la pointe de la tirette sur le symbole précédemment observé, mettez vos lunettes à vampires et notez les chiffres qui apparaissent.

Le code



Les chiffres de la tablette donnent à la fois la position et l'ordre des chiffres du code d'entrée. Une fois le code reconstruit, réglez le bariillet et insérez-le dans la serrure. Shazam ! La porte est ouverte.



■ VAMPIRETTES Herdez-moi ! Herdez-moi ! C'est moi qui vous le demande. Et ensuite, on passera à des choses plus... sérieuses ! Miam miam !

un jeu aussi dirigiste et linéaire que son prédecesseur et c'est bien dommage. Ces défauts mis à part, Dracula II le Dernier Sanctuaire reste un jeu plaisant dont l'ambiance inquiétante et les graphismes léché

raviront de nombreux aventuriers. Vous promenant de l'Angleterre à la Transylvanie, il vous promet un beau périple et laissera votre cerveau ensanglé. ■

- Arnaud Cuff

Le verdict Dracula II, le Dernier Sanctuaire

COMPARATIF

■ GARNIEL NIGHT III

Même chose au niveau d'histoires de vampires, moins drôle et dépourvu de suspense. Faut-il toutefois lui donner un peu de crédit pour son originalité.

■ GONE WITH FRIES

Un peu triste et sans élégance, mais la partie horreur est réussie. Ambiance sombre mais sans tension dramatique.

■ THE LONGEST JOURNEY

Un peu étrange mais fascinant très bonne conception. Seulement un peu long.

■ DRACULA II

Un peu drôle mais moins drôle. Néanmoins une histoire fascinante et une histoire intéressante.

GRAPHISMES

■ Les graphismes sont vraiment fait du bon travail, plongent au niveau de l'efficacité visuelle pour accroître l'ambiance sombre et lugubre de Mâitre Dracula.

■ Les couleurs sont assez sombres mais le tableau reste néanmoins assez saisissant.

AUDIO

■ On peut constater que l'ambiance sonore de horreur lugubre reste très bien tenue mais toutefois assez monotone.

■ Les effets sonores sont assez bons mais pas toujours très pertinents.

MULTIJOUEUR

■ Il paraît assez évident que Dracula est un jeu pour plusieurs joueurs grâce à ses options de jeu multi-joueurs.

■ Les options de jeu sont assez limitées.

POUR

■ Tout en étant grand public, le jeu est néanmoins très beau et l'ambiance est renforcée. On peut également évoquer la qualité de l'œuvre de Bram Stoker.

CONTRE

■ Cette sorte est un peu semblable au premier Dracula et hérite des mêmes défauts trop leviers trop drôles, elle manque singulièrement d'originalité.

NOTE GLOBALE

Une note assez basse mais l'ambiance majeure. Le scénario n'est pas au niveau du meilleur mais pour pouvoir vers des énigmes variées et de beaux décors.

3

★★★ ★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ NÉCESSAIRE Pentium

F226 MHz & 32 Mo

■ RECOMMANDÉ Pentium

F320 MHz & 32 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération matérielle

✓

■ Olivet 3D

✗

■ 3dfx

✗

■ OpenGL

✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (S3VR1)

✗

■ Dolby Surround/Digital

✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS

PC SEUL & LAN & INTERNET

■ CO NECESSAIRE POUR JOUER

■ CONNEXION MINIMUM

Micromania donne la parole aux joueurs !



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bonnes Réductions de l'été !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 2 sites : www.micromania.com et www.micromania.com/codes.html, solutions : MSR (DC) Tinchi 2 (PSX), Lure X (VC)...

Obtenez gratuitement des solutions entre autres : les 7 jeux du moment : Parasite Eve 2 (PSX), Ecco Le Dauphin (GC), Verdict Dark (NGC)...

SOS JEUX

Un problème avec un jeu ? Laissez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromaniens !

TELECHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger les derniers jeux ou les dernières patchs. Si vous préférez : consultez alors les problèmes de certains joueurs, faites les leurs affichages et améliorez la qualité d'affichage.

E-NEWS MICROMANIA

Recevez gratuitement chaque semaine le **E-News Micromania** par e-mail. Pour cela, rien de plus simple : inscrivez-vous au service client et recevez directement dans votre boîte e-mail.



FRANCÉS / Directeur : Jean-Louis Gobet
Avec le soutien de : 12.800 partenaires et 200 000 clients
Téléphone : 01 30 30 00 00

MICROMANIA partenaire de l'émission **18/18** sur **TF1** (NE

(l'heure des jeux), sur **TF1**, **TF15**, **TF15+** et **TF15+2**.

www.micromania.fr

Le site qui vous donne la parole !

LES M ICROMANIA

MICROMANIA CANTONNAIS
Cantonnais - 27000 - Bourg-en-Bresse - Tél. 04 74 76 74 40

MICROMANIA CHAMBERY
Chambery - 73000 - Chambéry - Tél. 04 79 20 00 00

MICROMANIA CHAMPS SUR MARNE
Champs-sur-Marne - 94220 - Champigny-sur-Marne - Tél. 01 46 20 00 00

MICROMANIA CLERMONT-FERRAND
Clermont-Ferrand - 63000 - Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 20 00 00

MICROMANIA COEUR DE PARIS
Paris - 75000 - Paris - Tél. 01 42 20 00 00

MICROMANIA DAX
Dax - 40100 - Dax - Tél. 05 62 40 00 00

MICROMANIA FALAISE
Falaise - 14300 - Falaise - Tél. 02 33 40 00 00

MICROMANIA FLEURANCE
Fleurance - 33140 - Fleurance - Tél. 05 62 40 00 00

MICROMANIA GRANVILLE
Grande-Synthe - 59140 - Grande-Synthe - Tél. 03 28 20 00 00

MICROMANIA HABITAT
Habitation - 33140 - Fleurac - Tél. 05 62 40 00 00

MICROMANIA JUSSIEU
Jussieu - 75005 - Paris - Tél. 01 42 20 00 00

MICROMANIA LE HAVRE
Le Havre - 76000 - Le Havre - Tél. 02 35 20 00 00

MICROMANIA LYON
Lyon - 69000 - Lyon - Tél. 04 37 20 00 00

MICROMANIA MULHOUSE
Mulhouse - 68100 - Mulhouse - Tél. 03 89 20 00 00

MICROMANIA NANTERRE
Nanterre - 92000 - Nanterre - Tél. 01 46 20 00 00

MICROMANIA NICE
Nice - 06000 - Nice - Tél. 04 93 20 00 00

MICROMANIA NIMES
Nîmes - 30000 - Nîmes - Tél. 04 66 20 00 00

MICROMANIA Orléans
Orléans - 45000 - Orléans - Tél. 02 38 20 00 00

MICROMANIA PARIS
Paris - 75000 - Paris - Tél. 01 42 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Nantes - 44000 - Nantes - Tél. 02 51 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - Laval - Tél. 02 97 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Le Mans - 72000 - Le Mans - Tél. 02 43 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Angers - 49000 - Angers - Tél. 02 41 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Sartrouville - 78190 - Sartrouville - Tél. 01 30 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Vannes - 56000 - Vannes - Tél. 02 99 20 00 00

MICROMANIA PAYS DE LA LOIRE
Laval - 53000 - L

**■ DANGER MAN**

L'infiltration dans les bases russes fait partie du programme.

Agent très spécial

De sang froid | Jeu d'aventure-action pour James Bond au pays des soviets.

Peur info

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Software Revolution ■ GENRE aventure-action ■ JEU SUR ■ PUBLIC Bas et + ■ PRIX env. 350 F

Mon nom est Cord... John Cord.

Je suis un agent secret britannique envoyé en mission dans l'ex-U.R.S.S., en Volgia. J'ai plein de qualités : sens de la repartie, promptitude dans l'action, deuxième effet kill cool... Mais par-dessus tout, je sais garder mon sang-froid en toute circonstance. Étonnant non ?

Dans un futur proche, les États-Unis et la République de Chine sont sur le point de se déclarer la guerre. Dans ce contexte de conflit larvé, John Cord est envoyé en Volgia, province de l'ex-U.R.S.S., pour enquêter sur la disparition d'un agent américain dans une mine d'uranium. À partir de ce point de départ remarquablement original, Charles Cecil (à qui nous devons entre autres Les Chevaliers de Baphomet et Les Boucliers de Quetzacoatl) et son équipe ont eu la lourde tâche de concevoir un scénario capable de tenir le joueur en haleine. C'était pas gagné et pourtant, sous ses airs de déjà-vu, De sang froid tient la route, au

Texte en chiffres

- 7 missions
- 6 personnages

Version testée

- PC à 200 MHz
- plantage, bugs
- graphiques

Adresse Internet

www.ubisoft.fr

niveau des innovations comme au niveau de l'intérêt des missions.

Le principe des flash-back, pour expliquer l'intrigue et faire revivre au joueur toutes les péripéties que John Cord a traversées avant de se faire trahir et torturer par l'ignoble Nagarov (dictateur de la Volgia), fonctionne bien. Au bout du compte, l'intrigue mollassonne où départ devient de plus en plus captivante



■ DES GADGETS À chaque mission, John Cord emporte avec lui un étui où il range ses gadgets.



■ ORDINATEUR DU FUTUR Incroyable, ce computer est la copie conforme de mon PC. En fait, vous me voyez là en plein test...

et en finit vraiment par vouloir savoir comment ce bon John Cord est arrivé là !

L'esthétique du jeu est volontairement sombre et tout est étudié pour qu'on ait l'impression d'être dans un film. À chaque nouvelle salle, l'angle de vue de la « caméra » change et vous déplacez John Cord (au clavier ou au pad) dans des écrans fixes, ce qui permet des effets de profondeur, de contre-plongée : très cinématographique. Le nombre de détails est impressionnant et de nombreux éléments du décor sont animés (tapis roulants, pluie, machines, etc.) afin de dynamiser les scènes.



■ AIE C'est le genre de supposition qui doit faire vraiment très mal.

Résultat : on finit par plonger dans l'atmosphère du jeu, sans s'en rendre compte, et à prendre un réel plaisir à interagir avec tout cet univers. C'est, à mon sens, le point fort de ce jeu : l'équilibre entre aventure et action est quasiment parfait. Il faut souvent se battre et certains passages du jeu mettent la pression, comme par exemple la scène du compte à rebours. Les énigmes, sans être d'une finesse ou d'une originalité exceptionnelle, sont cohérentes et ne bloquent pas le joueur (à deux ou trois exceptions près cependant, assez discutables d'ailleurs, comme la manière peu orthodoxe de se débarrasser du robot Spectre). Mais bon, l'humour omniprésent dans les dialogues ou dans certains détails du décor, retrappe les passages un peu « difficiles ». Il m'est arrivé de rire... une ou deux fois.

Permis de ruer

Et au milieu de ces intrigues, de cet humour et de cet univers bien étudié, voici que vous, John Cord, vous pouvez accomplir toutes sortes d'actions qui d'habitude sont plutôt réservées aux jeux d'action pure.



■ DE L'ACTION Infiltrer dans ce type de jeu, de nombreuses phases d'actions ponctueront votre progression dans l'aventure.



Q&R CHARLES CECIL Chef de produit

Pourquoi avoir choisi des décors en 3D et des personnages en 3D ?

Nous voulions réaliser une aventure très film noir et le seul moyen d'obtenir des éclairages et des effets d'ombres ad hoc impliquait l'utilisation d'appareils de rayonnement qui pourraient gêner tout cela. La 3D pour les personnages s'imposait donc. Mais comme on n'a pas vraiment de décors seules qui reflètent bien les lampes nous avons opté pour de la 2D. Cela permettait de mieux gérer les effets de caméra afin de rendre le jeu plus cinématographique.

De sang froid

révèle-t-il à son concept du jeu d'aventure classique ? Certains éléments du jeu devraient clairement ont été portés volontairement car ils se prêtent au genre. Mais notre approche cinématographique du jeu est toutefois nettement

Pas d'espion sans gadgets

Finalement, mis à part son Remora et ses autres artéfacts, John Cord n'a pas tant de gadgets que ça. En voici pourtant trois qui finissent bien intégrés dans ses missions.

Le Jet pack



Alors, avouez que ça aurait été pas mal de pouvoir s'envoyer avec cet engin. C'est le grand Sean qui l'utilise dans Génération Zommerre. « No well dressed man should be without one ».

Ça aurait bien évité à Mr Cord de se taper toutes ces échelles à monter et à descendre.

La Rolex plus



Voilà qui aurait été bien utile à Chi pour se libérer toute seule à la fin du jeu. Il faut bien avouer que la pauvre espionne chinoise n'a que ses neurones personnels en guise de gadgets. Les services secrets chinois sont vraiment radins. Cet objet apparaît dans Vivre et laisser mourir.

Lunettes infrarouge



Et ça alors ! Pour lire la combinaison d'un coffre à travers le métal ou pour repérer plus facilement un passage secret : les lunettes déshabill... euh... hum, infrarouges James Bond les utilise dans Dangereusement vôtre pour surveiller la conversation entre Zorin et Stacy Sutton.

Vous vous déplacez comme dans un tomb-raider-like (bien que les écrans soient fixes) et vous pouvez donc marcher, courir (sans sauter toutefois, n'abusons pas), marcher accroupi, tirer sur des gens (des méchants surtout), les fouiller, les menacer avec votre arme pour leur souffrir des renseignements.

Chaque élément du décor avec lequel vous pouvez interagir - et il y en a beaucoup - amène une action inédite du héros, avec animation (moché, certes, mais animation quand même), du genre : tirer un

revolver, déplacer une grosse roue, trouver un passage secret ou donner un coup de poing au détestable Lukyan (je vous aide un peu, là).

Des gadgets !

Et bien sûr, à chaque nouvelle mission, vous aurez droit à votre attirail de gadgets. Avec en quest star votre ordinateur miniature portable, j'ai nommé le Remora. Ce truc est génial et sert à tout : déverrouiller les systèmes de sécurité, recevoir des e-mails, vous donner accès aux plans des



■ IL FAUT VOIR GRAND Vous vous retrouvez dans des endroits immenses et pleins de dangers. Il ne faut pas hésiter à fouiller les moindres recoins.

OPINION



NOËL

De sang froid est un jeu qui met les nerfs à rude épreuve, mais c'est dans le bon sens du terme. Le dosage entre aventure et action est vraiment excellent. S'il n'y avait pas quelques détails gênants, tels que les déplacements aléatoires du personnage ou l'ordre imposé pour résoudre les énigmes, je lui aurais bien mis une étoile de plus.

Les casquettes de John

En tant qu'agent secret au charisme et à l'efficacité sans faille, John Cord est capable de nombreuses prouesses dont voici quelques exemples. En plus de savoir buter les méchants, s'infiltrer dans les bases ennemis et piéger tout un tas de renseignements.

Charognard



Vous voyez là John en plein accomplissement de sa deuxième activité préférée (la première étant de tirer sur des méchants) : foulard les cadavres. Il se pourraient bien que le bougre trouve une troupe de sons ou même des munitions. Sacré John, va ! Il aime bien aussi menacer les gens avec son pistolet pour leur souffrir des renseignements

Acrobate



Bien quoi ? Pour descendre, ça va plus vite, non ? Et puis faut se mettre à sa place... quand on pense que ce pauvre John passe le tiers du jeu à monter et à descendre des échelles sans se lasser une seule seconde ! Si vous voulez faire pareil, appuyez sur la touche « W ». C'est fou ce que tout le monde peut être pressé quand même

Machiniste



En homme avisé et plein de culture, lorsque John Cord se trouve devant un levier, il l'actionne. Il sait bien que c'est forcément un truc mis là par les développeurs pour aider le joueur à progresser dans l'aventure. Quelle perspicacité ! Quel sens de l'analyse ! John est un agent secret qui sait prendre des décisions à brûle-pourpoint

bâtiments dans lesquels vous vous trouvez, avec en prime les déplacements en live des gens ou des robots qui s'y trouvent. Vous baladerez aussi souvent avec

toutes sortes d'explosifs, et aussi un gadget pour désactiver les robots qui font rien qu'à vous embêter.

Quelque chose me dit que votre œil a sûrement déjà sauté sur la



■ OUEULE D'ANGE John Cord a du mérite de garder son sang-froid. Moi, personnellement, si on m'avait pixelisé la tête comme ça, j'aurais envoyé des réclamations aux développeurs.

Le verdict

COMPARATIF

■ GABRIEL MIGHT III

Jusqu'au deuxième de troisième jeu, j'étais dans une petite heureuse ou l'autre de l'histoire. Mais voilà, ça a été un peu long.

■ DE SANG FROID

Mal fini et sympathique avec des parties assez drôles et d'action, il manque néanmoins de faire partie de l'ordre. De ce qu'il fait, ça fait du plaisir.

■ THE LONGEST JOURNEY

Cette aventure très divertissante possède un sens et un but assez différents. Les deux sont intéressants et ces derniers sont nombreux, surtout pour les connaisseurs.

GRAPHISMES

■ Les décors sont bons et variés, les personnages sont... moches et太平. Heureusement, certains combinent une ambiance unique.

■ Les déplacements sont très aggrégés, mais ça va dans l'ordre.

■ Une musique dynamique et的确可以满足 les retours assurés.

■ Les dialogues sont... très aggrégés, mais ça va dans l'ordre.

■ Une interface personnelle, mais ça va dans l'ordre.

MULTIJOUVEUR

■ Une aventure personnelle, mais ça va dans l'ordre.

■ Piéger des personnes pour réussir les missions.

■ Résoudre des énigmes pour réussir les missions.

De sang froid

POUR : le suspens offre suffisamment d'ambiance, l'ambiance du jeu n'est pas sans surprise, et John Cord a l'air d'être efficace. L'effacement est éprouvable et efficace.

CONTRE : Les déplacements de John Cord sont parfois aggrégés. Il y a trois ou quatre énigmes sur sept. Il devrait y en avoir plus pour éviter de perdre le joueur à des énigmes.

NOTE GLOBALE

L'ambiance du jeu est excellente, les missions intéressantes et le caractère d'actions possibles très convaincant. Sympa

4



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ Minimum : P233 MHz & 32 Mo

■ Recommandé : P233 MHz & 64 Mo

■ Recommandé : P233 MHz & 64 Mo

01:05



"Pas mieux!"



www.msi-computer.fr

Ces 3 lettres seraient de loin maintenant plusieurs années la qualité et l'innovation. Micro Star International, leader mondial des fabricants de cartes mères, propose une large gamme de produits professionnels et grand public capables de

surpasser les plus exigeants. Les nouveaux standards techniques tels que P4GP-iX, la mémoire DDR, FATA 100... sont déjà disponibles sur les cartes MSI. Alors arrêtez de chercher, vous ne trouverez "pas mieux".



■ **DOOM !** Tout comme dans le film, l'actrice va bientôt à l'heure !

Feu à volonté !

Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Et si Lara Croft était tombé dans la marmite punk-rock ?

Pour info

■ ÉDITEUR 600/Tek 2 ■ DÉVELOPPEUR Ritual Entertainment ■ GENRE shoot 3D ■ JEU DISPO 11 ■ PUBLIC 14 ans et + ■ PRIX env. 30€

Après le magazine, les films, les musiques et les photos, voici enfin l'adaptation PC. Ritual a-t-il su profiter du moteur de Quake III pour créer un véritable jeu ou avons-nous une fois de plus droit à une insipide exploitation de licence ? La réponse d'ici quatre pages.

Voilà qui n'est pas banal ! Habituellement, lorsque les développeurs se payent le luxe d'acheter une licence, ils le font plutôt pour un nom connu, surélevé d'une certaine gloire. Or, en ce qui concerne Heavy Metal, on ne peut pas dire que ce soit vraiment le cas. Les deux films ont snobé le box office (ou l'univers - du moins en Europe) et il ne reste rien d'autre du magazine que des souvenirs embaumés de larmes (si vous avez connu cette époque reculée). Bref, c'était à se demander ce que Ritual pourrait en tirer.

Et bien pour commencer, une héroïne sacrément sexy. Non, je ne parle pas de miss c'est des cicatrices chirurgicales ? Non, des rides à qui se pavavant dans nos pages il y a quelques mois, mais bien de la Julie virtuelle qui vous servira d'avatar au cours de cette aventure. Aventure dont l'intrigue débute

Tout en chiffres

- 20 armes
- 12 monstres
- 10 niveaux
- 10 heures de jeu

Version testée

- 1.100 télécopies
- 10 5000/10 000
- 11 600 à 12 000
- sur Geforce

Adresse Internet

site : <http://fakk2.gamers.com/test.htm>

quelques 30 ans après le film. La belle et les siens ont émigré sur la planète Eden où ils ont appris l'énergie mystérieux pouvoir de l'eau sacrée, leur conférant l'immortalité et servant de source d'énergie, notamment à un immense bouclier recouvrant le globe. Ce qui tombe plutôt bien ma bonne dame, car figurez-vous qu'une étrange pluie de météorites sévit actuellement dans le quartier ! Certaines parviennent même à atteindre le sol,

avec des effets néfastes sur la faune et la flore. À vous d'en juguler les effets et de découvrir la provenance de ces énigmes.

Gardez la forme

Malgré quelques phases d'aventure vous permettant de discuter sommairement avec les habitants, F.A.K.K. 2 se veut avant tout un jeu d'action-plate-formes. On est en fait face à une transposition de l'excellent Heretic II



■ **LA BONNE TACTIQUE** Ce boss se déplace pour éviter les projectiles : il faut l'avoir à l'oeil blanc. Autant s'y habituer car il deviendra un monstre récurrent.

Prêt-à-porter

Avec une halle égérie sous la main, Metal aurait eu tort de ne pas l'exploiter. Il se sont aussi amusés à créer plusieurs costumes qu'elle revêt en cours de partie, juste pour le plaisir des yeux. À croire que Julie n'a vraiment rien d'autre à faire. Et pourtant, si.

Bleu de travail



Lorsque les monstres sont en vacances ou en grève, il faut bien s'occuper avec des travaux manuels. Certes, la tenue est intégrale mais assurez-vous vous aurez rapidement droit à une version décharnée. Et aux bons endroits !

En rouge et noir



Conformément à la Charte des Héroïnes de jeux vidéo créées par des développeurs obsédés pour des joueuses obsédées, le vêtement de travail de Julie offre une liberté de mouvement maximum tout en distrayant l'attention des ennemis.

Commando



Des conditions humides obligeant notre amie à se déshabiller sans pour autant dissimuler ses formes. C'est quand même bien pratique ces petits hauts en latex argenté qui traînent dans les marais. Remarquez que la coquetterie s'est magnifiée !

Ultimate Warrior



Le look idéal pour visiter des temples dangereux et affronter un boss de cinq mètres de haut : le bikini rose, les bottes montantes et surtout les lunettes de soleil. Il ne manque que le moumoute sur le manche de l'épée pour compléter la panoplie !



■ GRANDE PROMOTION SUR LES BASTOS... VENEZ NOMBREUX ! Y a pas à dire, l'Uzi reste une valeur sûre lorsqu'il s'agit de déstoyer le terrain.

dans un monde science-fiction. Le principe associe une maniabilité de geek-like à une approche à la Tomb Raider. Les développeurs ont ainsi opté pour une vue externe et votre passage par le centre d'entraînement permet de découvrir que Julie dispose d'une palette de mouvements assez proche de celle de l'égérie d'Eidos. Vous pouvez marcher, courir, sauter, vous accroupir pour avancer dans cette position (très suggestive), escalader une échelle, une façade ou une corde, vous y balancer pour jouer les

Tarzan, vous agripper à une corniche ou vous adosser à un mur pour la longer, pousser et tirer des caisses, vous saisir d'animaux, etc. Autant de possibilités qu'il faudra pleinement maîtriser pour progresser.

Mort et destruction

Cependant, à l'instar de son modèle, F.A.K.K. 2 n'en reste pas moins un shoot 3D et le prouve en mettant à notre disposition un large arsenal. On trouve des épées accompagnées de boucliers, des frondes avec divers projectiles, des

pistolets, Uzi, arbalète énergétique, bazooka, shofqun, lance-flammes, mini-équi, explosifs, etc. De quoi allonger la liste des espèces en voie de disparition. D'autant que pour une fois, l'utilisation de ces joujoux s'avère relativement originale. D'une part, chaque main est gérée indépendamment, vous permettant de tenir différentes combinaisons d'armes et de viser simultanément deux ennemis. D'autre part, les épées (fort utiles vu le peu de munitions) permettent de sortir des emboîtements de coups dévastateurs qui dépendent de l'objet occupant votre autre main. Cela confère aux combats un semblant de subtilité que l'on retrouve en affrontant les boss ou lors de certaines phases de jeu demandant un brin d'astuce.

De toute évidence, les développeurs se sont donné un peu de mal pour nous offrir un



■ MADE IN ILE DE PÂQUES Rapporter trois idoles permet de contenir ces statues.



Q & R

JULIE STRAIN
Actrice

Vous semblez très proche de Julie, l'héroïne de Heavy Metal F.A.K.K. 2 ?
Après avoir terminé quatre ans en tant que tenteuse dans le doublage du film, je trouvais que le personnage de Julie, c'est tout à fait moi. Il y a des points où la Julie de F.A.K.K. 2 est sympa et il y a des jours où il faut pas la chercher trop.

Votre expérience avec Heavy Metal s'arrête-t-elle là ou est-elle juste en commencement ?

Il y aura au total trois jeux. Le premier commence juste après la fin du film. Ensuite, les suivants continueront, je suppose, le scénario de ma série radio dans le second jeu... plein de choses vont arriver.

Heavy Metal n'est pas pris de disparaître. Je vous aide aux jeux vidéo ?

Je n'ai jamais joué à un jeu vidéo, je n'ai trop occupé avec le cinéma. J'aurais peut-être pu trouver la raison sur l'an d'écus. Mais j'ai un peu le jeu F.A.K.K. 2 et je vais vraiment envier d'y jouer. Ça va le sortir sur PlayStation puis ensuite sur Dreamcast. Mais ça c'est vraiment la classe ! Il y a tellement d'armes, de modèles, il tient parfait.

Bulles et silicone

Cette toute production hollywoodienne pour le jeu n'aura pas de respect. Heavy Metal F.A.K.K. 2 a eu son adaptation en BD. Chronique sans concession.



Les adaptations de films en BD ont rarement donné des chefs-d'œuvre (cf. Star Wars ou Alien), mais là, les éditeurs se sont surpassés ! Pourtant, avec Simon Boleyn (auteur de StarW) aux crayons, on avait l'espoir de quelque chose de correct (cas ! Dessins bâclis, scénario défaillant, cette BD n'est qu'une suite d'étrangements et de scènes de sexe si hypocrites que même les moins de 13 ans auront du mal à fantasmer dessus ! Pour 79 francs, passez votre chemin !

Durée de vie bien trop courte et une fin qui ouvre sur une suite : F.A.K.K. 2 sent la sortie prématûrée.

challenge varié, avec succès, mais ce n'est pas là l'unique point fort du jeu. En fait, l'atout principal de F.A.K.K. 2 réside dans sa réalisation graphique. C'est avec Star Trek : Elite Force le second jeu à exploiter le moteur Quake III et le résultat s'avère encore plus subjuguant.

Rien que pour vos yeux

D'abord, notre charmant avatar Julie, à l'instar de ses ennemis, est franchement agréable à l'œil (sans doute est-ce une question de perspective). Ensuite, les décors sont parmi les plus beaux que l'on ait pu voir à ce jour sur PC, tant par la création architecturale que par la finesse et la qualité des textures. Un travail d'autant plus impressionnant que les extérieurs sont légion alors que le moteur conçu par John Carmack les supportait plutôt mal. Ajoutez à cela une large panoplie d'effets visuels (transparence, fêts



TRONCHE DE CAKE. Il est très moche et aussi très fort, ce qui correspond tout à fait au profil recherché pour le poste de boss final.

Centre d'essai

Heavy Metal F.A.K.K. 2

EN UN CLIN D'ŒIL

- Installation de 400 Mo et de 20 Mo avec de très rapides accès disque
- Détection automatique du matériel
- Résolution maximale jusqu'à 1 600 x 1 200

ACCÉSIBILITÉ

- Toutes les touches sont utilisables
- Phase d'entraînement très bien réalisée
- Des commentaires vous fournissent des indices au cours de jeu

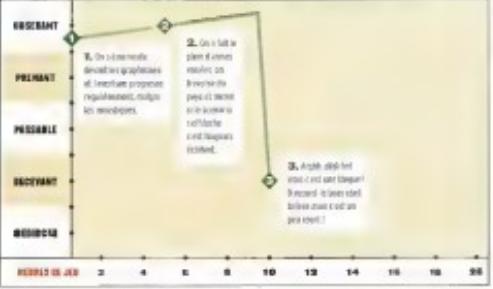
PERFORMANCES GRAPHIQUES

PROCESSEUR	Pentium		Pentium II		Athlon		Pentium III	
	200	300	400	400	400	400	400	400
RAM	32	64	64	128	128	128	128	128
Voodoo Banshee Diamond Master Fusion	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
Voodoo 2 Diamond Master 2001	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
Voodoo 3 Java Voodoo 3 3000	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
Voodoo 5 Java Voodoo 5	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
Riva TNT Creative Graphics Master 700	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
TNT 2 Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
GeForce	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
GeForce 2	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
Matrox G400 Millennium G400	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	800 x 600

Legend: ■ Non fonctionnel ■ Possible ■ Acceptable ■ Bon

MOTIVATION

Si Heavy Metal est clairement une sorte d'opus d'égoïsme graphique et qu'il bénéficie d'une jouabilité nulle, variée et interactive qui procure un grand plaisir, ce n'est pas pour mieux nous décevoir par sa faible durée de vie. Rassurez-vous, les joueurs qui consomment avec modération



RESULTS DE JEU 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

ni chèque

3617 CTRL*PUB,
C'EST SIMPLE ET PRATIQUE

- Vous créez votre compte et votre code client.
- Vous laissez une adresse de livraison
- Vous commandez un article dans le catalogue
- Vous le recevez sous 48h* et sous colissimo suivi



Sans chèque, ni carte bleue, vous payez simplement le montant de votre communication minitel (5,53 F TTC/minute)



3617 CTRL*PUB, c'est

- plus de 450 jeux pour toutes les plateformes et consoles : PC, Mac, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 et GameBoy
- toutes les nouveautés en DVD, K7 VIDEO et CD AUDIO
- une sélection constamment actualisée de matériel et périphérique informatique du matériel hifi, vidéo, électroménager...
- des articles divers tels que des bijoux, des fleurs, des abonnements à vos magazines préférés, du champagne et des accessoires automobile.



3617 CTRL*PUB, c'est aussi une sélection quotidienne d'articles en promotion à - 10, - 20, voire - 40 % !!!



Diablo 2 - Dark Reign 2
Arcatara, la Confrérie des Ombres
Croc 2 - Tachyon, The Fringe
Ground Control - IceWind Dale
Vampire La Masquerade, Redemption
Grand Prix 3 - Yannick Noah 2000
C&C, Missions Hydré - Les Fourmis
EverQuest, Ruins of Kunark
Total Annihilation Kingdoms, Iron Plague
Guy Roux Manager 2000
Roland Garros 2000 - Majesty
Imperium Galactica II, Alliances
Enemy Engaged - Messiah
Crusaders of Might and Magic
La Machine à Voyager dans le Temps
Theocracy - Grand Prix World
KA 52, Team Alligator
Tzar, The Burden of the Crown
Star Wars Force Commander
Rollcage 2 - Ultima Ascension
Pompei, La Colère Du Volcan
Lula, Pimperator Contre Altaïque
Precision Pilot - Superbike 2000
Delta Force 2 - Battlezone 2
Rome, Le Testament de César
B-Hunter, Chasseur de Primes
Tignes Snow Wave - Nox
Les Sims - Flanker 2.0
Cluedo Chronicles, Le Masque Fatal
Trivial Pursuit Millenium

Offre Spéciale

10 mn offertes à votre première connexion.
Lecteurs de GEN4 PC,
tapez GPC !!!

3617 CTRL*PUB

Venez donc découvrir notre catalogue complet et individualisé à votre mesure !

GPC



RC 395307855

Appareil photo numérique Kodak DC280
Disque dur SCSI 9 GO LVD - Carte Tuner TV
Carte mère Athlon - mémoire 128 PC100
Ecran 22" Iiyama - Voodoo 3 / 3DFX 2000
DVD Hitachi + carte - maxi studio ISIS

* selon disponibilité ** la durée de la communication dépendra de l'abonnement

OPINION



FRED D.

Quelle frustration de finir aussi rapidement F.A.K.K. 2 ! Sentiment d'autant plus prononcé que le jeu s'avère magnifique et particulièrement agréable à découvrir. Sous le coup de la déception, j'aurais été tenté de casser le produit mais ce serait oublier qu'il y a un public que cela ne gêne pas (suffit de voir les ventes des Resident Evil et autres Egypte). Et ce même public trouvera en Heavy Metal F.A.K.K. de quoi passer un excellent moment.



■ HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Ce niveau est l'un des plus spectaculaires : respirant aux éléments : le froid, le feu et la foudre.

flare, etc.) gérée à la perfection et vous ne pourrez que rester bouche bée devant les écrans de jeu. Parallèlement, les bruitages comme la musique (tendance rock de rigueur) ne soutiennent aucun reproche, accompagnant vos massacres avec énergie.

Forcément, après une telle diatribe diptychique, vous pensez que Heavy Metal sent le 5 étoiles à plein nez, aussi sûrement qu'Ordralphabète le poisson pourri. Une odeur qui fleurait bon (celle du 5 étoiles uniquement) avant que je ne trébuche sur LE défaut du jeu : sa durée de vie ridicule. Une douzaine d'heures suffisent pour l'expédier, ce qui, pour un produit ne s'adressant pas ouvertement au grand public (et encore, les Tomb

Raider tapent dans les 40 heures !), est à la limite de l'inacceptable. La chose est d'autant plus frustrante que la fin est une introduction à une suite. Sur le coup, on pense avoir terminé l'acte I avant d'entamer l'acte II, façon Diablo, mais pas du tout, il s'agit bien de la fin.

Question de cible

Cette sensation d'inachevé est confirmée par une multitude de points étranges, rendant le jeu un peu bancal. Ainsi, certains passages sont fortement scénarisés quand d'autres nous laissent dans le flou (pourquoi apporter des offrandes aux statues des marais ?). Si les sublimes décors offrent une grande variété (ville, grotte, jungle, temple, marais, etc.), on y retrouve

constamment les mêmes monstres. L'arsenal est vaste, certaines armes disposant même de tir secondaire mais on en trouve de nouvelles trop souvent, sans que les munitions suivent. Résultat, impossible de toutes les exploiter, de découvrir leur intérêt respectif.

Alors même si F.A.K.K. 2 propose une aventure prenante, extrêmement plaisante à jouer et graphiquement envoutante, impossible de le recommander à tous. Si vous êtes du genre à vous détendre avec votre PC une ou deux heures par soir, n'hésitez pas, vous ne seriez pas déçu du voyage. Par contre, les hardcore gamers passeront leur chemin en attendant une version budget. ■

- Frédéric Dufresne

Le verdict

COMPARATIF

■ TOMB RAIDER IV

Guru tourne à droite, un peu difficile mais devrait s'améliorer progressivement. Il a le bonus de faire évoluer l'histoire.

■ SOUL REAVER

Un univers de vampires consultant riche et malin mais une fin frustrante qui arrive... vite.

■ HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Une réalisation subtile et une production intéressante mais le jeu court. Comparatif à la mesure du plaisir.

■ HENETIK II

Hypnotique long et intéressant mais un peu compliqué et brouillé. Il manque un certain aspect lors de son terme.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

GRAPHISMES

■ Le moteur de Game 3D permet d'afficher des personnages détaillés et des décors volumineux.



AUDIO

■ Musique rock qui déploie fréquemment harmonies pour orchestrer vos repliés et nous répète à l'insu de nos yeux. Bonne.



MULTIJOUEUR

■ Bonne. Des niveaux en ligne et en réseau également.



POUR

■ Pour l'heure lancé incapable, un univers et 50 niveaux immersifs. Professe des armes et des décors. Un jeu de 10 heures dans un monde de travail ne fait jamais de mal !

CONTRE

■ Un jeu très court. La jeu se termine sur une discussion d'heureux mélancoliques. Répétition des niveaux qui ont l'effet d'un rebond et démodation du jeu.

NOTE GLOBALE

Un jeu général qui se prive du plaisir d'assister par sa faible durée de vie. Mais le grand public qui a soif de nouveauté sera comblé.

4



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : P4-250 MHz à 32 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 4-400 MHz à 64 Mo
- RECOMMANDÉ QUAD : P4-450 MHz à 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3Dfx
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- MAX (SB Live!)
- Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- HOMME MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL, 1 + LAN X = INTERNET X
- NED NÉCESSAIRE PAR JOUEUR :

- CONNEXION NÉCESSAIRE :

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 20-21-22 OCTOBRE 2000



ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16^e

MÉTRO MICHEL-ANGE-AUTEUIL

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 60 F

POUR TOUTE INFORMATION :

IND'EXPO-14, RUE LESAUT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01 49 91 75 12 - FAX : 01 49 91 75 32

[HTTP://WWW.MONEXPO.COM/MONDEDUJEU/](http://www.monexpo.com/mondedujeu/)

Batailles dérangées

The Conquerors | Le *data-disk* tant attendu pour *The Age of Kings* arrive enfin.

Pour info

■ ÉDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Ensemble Studios ■ GENRE stratégie ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 11 ans et + ■ PRIX env. 250 F

Tout en chiffres

- 20 nouvelles technologies
- 5 nouveaux peuples
- 4 campagnes
- 3 niveaux de difficulté

Vision testée

- Trad. française
- Version relâchée sous Windows

Adresse Internet

[www.microsoft.com/
france/jaist](http://www.microsoft.com/france/jaist)

Ceci est l'histoire de grandes conquêtes ! Ceci est l'histoire de guerriers légendaires qui ont mené d'autres hommes au combat ! Ceci est l'histoire de ces hommes qui ont fait l'Histoire... Oui, bon d'accord, ceci est *The Conquerors*, l'add-on de Microsoft pour *The Age of Kings*.



■ **TAYAUTI** ! Les chars de guerre des Coréens ont une puissance de feu conséquente et un bon blindage. De plus, les moines les réparent si besoin est.

Environs un an après la sortie de l'excellent *The Age of Kings*, Ensemble Studios nous sort son add-on avec tout plein de nouveautés pour prolonger le fun. Donc sans plus attendre, entrons de plain-pied dans l'étude de ses ajouts qui, pour la plupart, se révèlent bien utiles.

Et tout d'abord, voyons les cinq nouveaux peuples, j'ai nommé : les Huns et les Azteques, les Mayas, les Espagnols et les Coréens. De prime abord, on a l'impression (parfois justifiée) que certains peuples font doublon avec d'autres, les Huns et les Mongols, les Espagnols et les Francs, entre autres. Cette impression persiste jusqu'à ce qu'on obtienne les unités spécifiques de chaque peuple et notamment celles qui dépendent des technologies avancées. Les Mayas et les Azteques se détachent du lot

avec une architecture visuellement originale, leurs puissants hommes-jaguars et les archers à plumes. Mais leur marine est limitée et surtout, ils n'ont aucune cavalerie (bien que ceci soit compensé par la rapidité de leur infanterie).

à cheval. Leur puissance risque de créer un déséquilibre face à certains autres peuples. Sinon, en vrac, on trouve des missionnaires, des bateaux-tortues et des sapeurs-kamikazes. Tout ceci amène de la variété.

Les nouvelles technologies sont au nombre de 26 et s'appliquent à de nombreux domaines : des fusées des Coréens aux dresseurs d'éléphants perses, en passant par les nouvelles techniques de guérison et de conversion pour les religieux (qui peuvent dorénavant tuer une unité ennemie rien qu'en la

Parmi les nouveautés, on trouve les bateaux-tortues, les missionnaires et les sapeurs-kamikazes !

Guerre de fête

Les Coréens, quant à eux, ont une unité assez sympathique : les chariots de guerre qui transportent des archers ultra-protégés. Il faudra se méfier des conquistadores espagnols qui sont comme des canonniers français mais montés

■ **À LA MERCI** Chaque peuple a sa propre architecture et ses unités spécifiques. Mais ça fait bizarre de voir des tribuchets chez les Azteques.



Quoi de neuf, empereur ?

Les nouveautés de *The Conquerors* sont aussi nombreuses que subtiles. Si l'on trouve évidemment pas mal de nouvelles unités, de petites modifications bien senties viennent fluidifier le jeu. Voici trois exemples significatifs.

Hep, taxi !



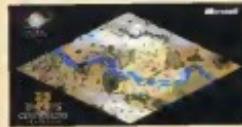
On peut dorénavant faire monter l'infanterie dans les bâtières. Je vous laisse imaginer les nouvelles stratégies possibles... Au passage, c'est gentil d'avoir eu cette attention délicate pour les pauvres soldats qui ont mal aux pieds à la fin de la journée.

La clé des champs



Une nouvelle option dans les fermes vous permet de commander des champs à l'avance, moyennant 60 unités de bois. Comme ça, le roi n'a plus besoin de surveiller ses sujets qui se la coulent douce alors qu'une bataille fait rage à l'autre bout du royaume.

Photo souvenir



Une nouvelle option de *The Conquerors* permet au joueur, en tapant « Ctrl + F12 », de faire une capture de toute la carte. A quoi cela servira-t-il ? Eh bien, mais c'est évident : à l'accrocher dans le salon pour causer stratégie avec toute la famille. Ou pour planifier de nouvelles stratégies !

convertissant : balèzes les religieux). Tout un tas de détails ont été ajoutés au niveau visuel (nouveaux types d'environnements, nouvelles textures pour les décors, disponibles dans l'éditeur de cartes).

On y retrouve aussi la jungle

tropicale du Yucatan ou les lacs gelés de Scandinavie. Mais surtout, surtout, l'intelligence artificielle a été améliorée. Enfin ! C'est un vrai bonheur de voir ses troupes aller directement au travail après avoir construit un bâtiment de stockage

de ressources au lieu de le regarder bêtement comme si c'était la dernière merveille du monde.

Armés et dangereux

Les campagnes Solo, au nombre de quatre, sont égales en qualité à celles d'*Age of Kings* et offrent la même variété d'objectifs. On y retrouve de grandes figures historiques comme le Cid, Henry V, Yi Sun-Shin ou Montezuma. En outre, on peut, grâce au nouveau système de carte réaliste, reproduire d'ameuses batailles historiques, comme Azincourt ou Hastings.

Et le Multiplayer n'est pas en reste puisque trois nouveaux modes ont été ajoutés : Course à la merveille, Roi de la colline et Défense de la merveille (ce qui rappellera de glorieuses heures de la campagne d'*Age of Kings*, mais cette fois en Multi). Bref, *The Conquerors*, c'est de tout bon. ■

- Noëll Chamer



■ LIVRAISON SPÉCIALE Les campagnes Solo sont aussi intéressantes et variées que celles d'*Age of Kings*. On y retrouve de grandes figures de guerre comme le Cid ou Attila.



Q & R

GREG STREET
Designer

Pourquoi ne pas avoir intégré de chasse aux dauphins, comme c'était prévu ? Pour des représailles ? Hmm ? Il nous le manque d'informations historiques (bien peu de civilisations ont chassé les dauphins dans un but commercial), mais nous pensons que quelques joueurs (et organisations de protection des animaux) pourraient trouver de drôles méthodes pour nous chercher des raisons.

Pourquoi ne pas avoir gardé les équipages chargés de déplacer les armes de siège ? Cela aurait laissé perplexes les joueurs qui n'avaient pas su s'il s'agissait d'un unité militaire ou d'une unité de siège. Si ce homme pouvait faire alors pourvoir les armées ne permettrait-il pas qu'une unité ? Pourquoi un marin ne peut-il pas convertir ces unités à distance normale ? En fin de compte, il était plus facile de faire une distinction claire entre les unités de combat et les armes de siège.

Le verdict

COMPARATIF

■ GROUND CONTROL

Le scénario d'entrée de la stratégie temps réel. On a plus c'est en 3D. Hélas, rien de très original.

■ THE AGE OF KINGS : THE CONQUERORS

C'est à mon avis avec une grande certitude une des meilleures sorties de stratégies médiévales en temps réel pour postuler pour *Age of Kings*.

■ CARTIS 2000

Une bonne alternative à *Boris Roeg's 2000 Ground Control*. Les jeux appartiennent, toutes œuvres.

■ BIOMEWORLD

De la même façon, mais avec des graphismes

GRAPHISMES

■ Petit à petit, mais régulièrement, les graphismes de *The Conquerors* rattrapent leur retard sur *The Age of Kings*.



AUDIO

■ Un peu plus de détails sonores que dans *The Age of Kings*, mais pas encore à la hauteur.



MULTIJOUEUR

■ La possibilité de gérer des cartes aux grandeurs différentes et faire jouer plusieurs personnes dans la même partie.



The Conquerors

POUR : L'interface utilisable et les menus pratiques, les nouvelles troupes pour l'édition de cartes, les objectifs de campagnes variés.

CONTRE : Contacter entre deux armées peu courante pour des jeux de stratégie. Les interactions sont par les représentatives.

NOTE GLOBALE

The Conquerors propose le jeu de stratégie classique de nouvelles campagnes, une interface IA très bonne. Les ambiances seront merveilleuses.

4



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 2, 667 MHz
- RECOMMANDÉ : Pentium 3, 1 GHz
- MAXIMUM : Pentium 4, 2,4 GHz

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération graphique
- Direct 3D
- 3dfx
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (3Dfx)
- Dolby Surround/Sigmatone

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL + LAN : 8 - INTERNET : 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : Oui
- CONNEXION MINIMUM : 256 Kbytes

Reality show

Les Sims : ça vous change la vie | Nettoyage d'automne chez les Sims.

Pour info

EDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Maxis ■ GENRE gestion ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 200 F



DONNEUR NOCTURNE Ce genre de lit rend généralement les Sims très heureux... N'oubliez pas qu'ils sont américains !

Au milieu de tous les agents secrets, barbues et démons qui ont agressé nos écrans ces derniers mois, on avait un peu oublié que des petits Sims vivaient toujours leur vie virtuelle sur nos disques durs. Heureusement, leurs créateurs les rappellent à notre souvenir !

Les Sims ne sont pas morts. Enfin, pas tous. Peut-être vos petits personnages ont-ils, depuis la sortie du jeu, connu des destins tragiques (électrocuted, brûlés, etc.), peut-être sont-ils devenus des fantômes et hantent-ils les demeures de leurs proches

Tout en chiffres

- 25 nouveaux objets
- nouveaux quartiers
- nouveaux métiers

Versions testées

- Fille américaine
- Version test
- incompatible avec Windows Millennium Edition

Adresse Internet

www.thesims.com/



DÉJÀ VU Fins des Sims, attention : beaucoup de nouveaux objets présents dans cet add-on se trouvaient déjà sur le Net ou sur les CD de Gen4

négligents (voir votre disque dur...), mais d'autres, eux, sont bien vivants et continuent de mener leur petite vie dans leurs sages banlieues américaines. Mais si certains finissent par trouver ces existences mornes et ennuyeuses, les développeurs de Maxis ont trouvé le moyen d'y ajouter un peu de piment. Ça vous change la vie est en effet un add-on aux Sims, cette « simulation de vie » sortie l'hiver

dernier du cerveau de Will Wright, créateur de Sim City.

Mais d'affolement : Ça vous change la vie n'a rien de la révolution que le titre semble annoncer. Le changement est même à première vue homéopathique. Au bout des premières heures de jeu, on se demande si, au lieu de nous vendre un CD juste pour une poignée de nouvelles carrières ou un lit vibrant, tout cela n'aurait pas pu nous arriver gratuitement par Internet ou sur le CD de votre magazine préféré (je parle de Gen4 PC, là).

I will survive !

Les jeux vidéo ne leur suffisent apparemment pas, on a investi le Sims en chair et en os - sur l'écran de télé !



Survivor, l'oncle hollandais, on le retrouve aujourd'hui partout dans le monde. L'idée est simple : on balance 16 personnes sur une île déserte au large de Bornéo et on les laisse se débrouiller. Chaque semaine, un « conseil de tribu » se réunit pour expulser par consensus l'un des participants. À la fin, comme dans Highlander, « il ne doit en rester qu'un » - qui gagnera un million de dollars. Cette merveille devrait débarquer dans quelques mois sur TF1 : un peu de patience !



Le concept a été inventé en 1995 par MTV. Ça s'appelait Real Life et nous montrait les tribulations d'un groupe d'ados enfermés dans une grande maison, sous le regard quasi-permanent des caméras. Le succès fut épiphémère mais réel, et les invitations n'ont depuis cessé de se succéder.

La plus controversée est sans doute la plus controversée : il ne doit en rester qu'un - qui gagnera un million de dollars. Cette merveille devrait débarquer dans quelques mois sur TF1 : un peu de patience !

Génie ou petit chimiste ?

Ce n'est qu'avec un peu de patience que l'on commence à comprendre l'intérêt de ce CD. D'une part, et c'est ce qu'on attendait d'eux, les développeurs ont persévétré dans l'humour pince-sans-fine. Ainsi, les maladresses



GÉNIE Bonheur ou catastrophe : avec la lampe d'Aïddin, il n'y a pas de juste milieu.



13^{ème} RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE®

CHAQUE MARDI A 20:45

INVASION PLANÈTE TERRE

13^{ème} RUE EST DIFFUSÉE SUR LE CÂBLE ET CANALSATELLITE

www.13emerue.fr



■ PAUVRES RÊTES L'intérieur de ces Simsettes tribu atteint des sommets du bon goût, mais au moins elles s'éclatent !

À première vue
anecdote,
le lit vibreur
apporte
beaucoup
au bonheur
des Sims.

du robot-valet n'engendrent quère la mélancolie !

De même, la lampe d'Aladdin, habillée par un authentique génie dont les cadeaux vont du merveilleux (sac d'or ou flipper géant...) au catastrophique (Génocide instantané ou catastrophe amoureuse !), est une idée assez grandiose : Quant à la boîte du petit chimiste, elle vous permettra de concocter des potions qui pourront, de façon totalement aléatoire, faire de votre Sim un génie scientifique ou une sorte d'incroyable Hulk qui

ravagera toute la maison (occasion idéale de refaire la déco...). Des apports non négligeables, donc, qui permettront certainement aux fans du jeu qui commencent à tourner en rond, de relancer leur intérêt pour leur chère petite famille.

Néanmoins, on ne peut pas s'empêcher de ressentir un petit sentiment de déception. Ça vous change la vie se garde bien de



■ MADAME IRMA Attention : ce que cette Simsette voit dans sa boîte de cristal n'est pas forcément bon pour son moral !

Le verdict

COMPARATIF

■ LES SIMS

Jeu d'énigme bien équilibré et un peu énigmatique, le niveau d'originalité de Sims reste ce qu'il est : un menu au milieu de simulations quelconques.

■ THEME PARK WORD

Bien étudié et drôle au max.

■ CREATURES 5

Un jeu très intéressant mais un peu trop axé sur l'énigme.

■ LES SIMS : CA VOUS CHANGE LA VIE

Un jeu très sympa sur certains aspects. Hybride entre un jeu de simulation et un jeu de construction, il réussit à mêler les deux.

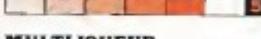
GRAPHISMES

■ Les niveaux graphiques que le premier Sims, avec moins de sens, à part des niveaux plus variés et des objets plus intégrés.



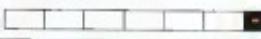
AUDIO

■ Les Sims Standard : toujours dans le vrai registre et incompréhensible, et la musique est parfaite.



MULTIJOUEUR

■ Jouer aux Sims avec ses potes devient de plus en plus nécessaire, mais c'est ce que c'est de drôle !



The Sims : ça vous change la vie

POUR

■ Un jeu qui permet d'exprimer des objets et des idées jusque-là inaccessibles à l'homme. Il est intéressant de voir ce que nos excellents progs placent à l'heure de la finitude.

CONTRE ■ Pas de vrai challenge dans le jeu principal. Les nouvelles fonctionnalités sont en revanche intéressantes et la possibilité d'ajouter de nouveaux éléments à la partie définitive de la fin.

NOTE GLOBALE

Cet add-on sympathique, mais un peu désagréable devant les fans des Sims. Les autres déplaceraient le manque de vraies nouveautés.

3



corriger les défauts du Sims original. Il n'était par exemple visiblement pas au programme de corriger l'IA des personnages, dont les déplacements sont parfois hésitants.

Privilégiés de sorties !

De même, c'est bien gentil de permettre à nos perso's de se lancer dans de nouvelles carrières, mais non seulement on ne peut toujours pas les suivre du boutot, mais ces changements influent toujours aussi peu sur leur vie quotidienne. Il n'est toujours pas possible d'emmenager nos Sims au cinéma, au restaurant ou en boîte, le fun absolu étant toujours le barbecue avec les voisins (ce qui est au fond très juste, puisqu'on se situe dans la suburbia américaine...).

Pour pouvoir sortir de son quartier, il faudra donc attendre Sims-Ville, la prochaine étape dans l'évolution de nos petits bonshommes électroniques. Vendu 200 francs, Ça vous change la vie n'est peut-être à recommander qu'aux fans purs et durs... ■

- Rémy Goavec

PERSONALITY

- Quiet
- Outgoing
- Active
- Playful
- Nice
- (Gender)

TURQUOISE Les nouvelles skins sont pleins symétrie. Vérité ou Wonder Woman ?

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM Intel P233 MHz / 32 Mo
- RECOMMANDÉ Intel P350 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ Opteron P1600 MHz / 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération graphique ✓
 - Direct 3D ✓
 - 3Dfx X
 - OpenGL X
- POSSIBILITÉS SONORES**
- EAX (Burrini) X
 - Dolby Surround/Digital X

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS PC SEUL X - 1 JEU + INTERNET X
- CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM X

GAGNEZ UNE
HYSTÉRA

**GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2**

UNE PLAYSTATION 2
PlayStation 2 à gagner chaque semaine
sur le 365 ASTUCES.
* une fois tous les 15 jours sur le 08 46 68 32 64
Elles vous seront expédiées dès la sortie
officielle en France prévue en novembre



Bloqué

3615 astuces®

! Sauvé

① 08 36 68 32 64 ② 3615 astuces

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces**[®] VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1500 JEUX VIDÉO PC ET CONSOLES. Si l'usage de toutes vos connaissances dans un jeu, d'obtenir facilement des astuces avec un simple clic, le trouvez dès l'heure d'une partie résolue, de bloquer les coups qui font sauter le code du jeu contre astuces ou à votre service ? 01 34 84 28 par mail (HUG ASTUCES) ou télécopie 01 68 12 62 84.

astuces



Kierelle: Good day and peace, my journeyed friend.

Kierelle: I am Kierelle, and I watch over these.

Que du classique, de la tradition, du pas très nouveau et surtout du pas très pratique.

bande de squelettes dans une forêt mal lamée, vous commencez la bataille : un clic pour balancer une flèche, et le jeu passe automatiquement au perso suivant. Ça permet d'éviter de se mettre en mode « Pause » avant de balancer un sort ou un coup d'épée, mais c'est surtout assez déroutant lors des premiers combats.

Que du classique, de la tradition, du pas très nouveau et surtout du pas très pratique. On se retrouve vite à se demander avec quel perso on joue, et on ajuste ses coups plus ou moins bien... Un brin brouillant, et surtout très énervant lors des premiers combats. Car, bien que nanti d'un moteur 3D et d'une histoire très solide, W&W risque de

n'intéresser que les fans du genre. Et ce n'est pas la 3D qui fera rappiquer les fans de nVidia et autres. Après quatre ans de développement, le moteur est très daté. Dès les premières secondes de jeu, le soft souffre du syndrome de vieillier avancé : l'impression de posséder un jeu à 129 francs en collection Gold. Car W&W avait été annoncé pour décembre 1998, mais le développement a pris du retard...

Long et complexe

Si W&W est un jeu très long et complexe, il pourra difficilement tenir tête à Baldur's Gate II ou Icewind Dale. Les ennemis que vous rencontrez sont dotés d'une IA proche du Lemming. Il en résulte un jeu vieillot, certainement pas mauvais, mais... vieux. Un moteur dépassé, des graphismes très moyens, des bruitages et une ambiance sonore bien monotones handicotent le jeu, et empêchent de vraiment entrer dans l'aventure. Ses défauts formels risquent évidemment de dérouter le joueur moyen. Wizards & Warriors pourrait provoquer son petit effet s'il était sorti comme prévu il y a deux ans. ■

- Thomas Dloef



■ CHOISISSEZ VOTRE TÊTE ! Mieux que le rajeunissement de façade façon clinique... mais on ne vous garantit pas le résultat !

Le verdict

COMPARATIF

BALDUR GATES II

Un inventaire infiniment plus précis de quipos et d'items que W&W.

PLANESCAPE TORMENT

Une interface visuellement sombre et austère fait pour le cœur moyen.

ICEWIND DALE

Il manque un peu d'énergie, d'airs de révolte pour faire écho à l'ambiance.

BALDUR'S GATE

Un chouette scénario qui va jusqu'à la logorrhée et qui démontre des idées bien pour longtemps.

WIZARDS & WARRIORS

Un jeu de rôle sur ordinateur qui regagne les nostalgiques.

GRAPHISMES

■ Le principe de base du jeu : un moteur vieillot et des graphismes bas. Mais on nous rappelle que Baldur's non plus n'est pas né hier.



POUR : Un jeu long et très bien écrit. Seul bémol : tout trop ancien pour faire忘记 les derniers jeux de rôle. W&W est peut-être la solution... ■

CONTRE : C'est moyen. Grâce à le verdict et ça n'est pas sûr qu'il y ait beaucoup d'interessants handicaps.

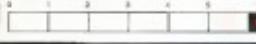
AUDIO

■ Des ambientations bien marquées. Le jeu manque toutefois de bruitage propre, notamment au niveau de l'ambiance.



MULTIJOUVEUR

■ Autour option et non disponible mais n'empêche pas de jouer à plusieurs sur le même PC.



Wizards & Warriors

POUR :

Un jeu long et très bien écrit. Seul bémol : tout trop ancien pour faire忘记 les derniers jeux de rôle. W&W est peut-être la solution... ■

CONTRE : C'est moyen. Grâce à le verdict et ça n'est pas sûr qu'il y ait beaucoup d'interessants handicaps.

NOTE GLOBALE

Les fans de DW Bradley et的朋友 leur complexe辩证法. Dommage que tant de travail soit négligé par une technique antédiluvienne.

3



Égypte II

■ ÉDITEUR Cryp ■ DEVELOPPEUR Cryp ■ GENRE aventure historique ■ PRIX env. 250 F



■ BEAUK Ce type est couvert de plâtre quand on le regarde de près...

Égypte II est un jeu d'aventure ludico-didactique pur jus, concocté en partenariat avec la RMN (Réunion des musées nationaux). L'action Gah Fah II se déroule en 1350 av. J.-C., dans Héliopolis, l'une des plus grandes villes égyptiennes de l'époque. On y incarne Thot, une prêtresse qui doit sauver son papa. Le graphisme, un rien désuet, comblera les possesseurs de petites config. Quant à l'ambitie de l'aventure, il réside presque entièrement dans la documentation encyclopédique accompagnant le jeu. ■

TESTS EXPRESS

Pharaon

Cleopâtre, la reine du Nil

■ ÉDITEUR Hasbi ■ GENRE Impression Games ■

SERIE gestion stratégique ■ PRIX env. 170 F



■ ANTIQUE Le jeu gagne en intérêt, mais le meilleur reste de Ramsès II.

Un add-on supérieur à l'original, c'est tellement rare que c'est quasiment du jamais vu ! C'est pourtant le cas de Cleopâtre, extension du très moyen Pharaon. Bien que l'équipe de développement - distante de celle de Pharaon - n'ait rien pu faire pour les graphismes ou l'intelligence artificielle, toujours aussi déprobables, ils ont apporté tout leur soin aux campagnes, dont l'intérêt dépasse de loin celles de Pharaon. Si vous avez aimé Pharaon, jetez-vous sur Cleopâtre (sans mauvaises pensées bien sûr). ■

★★★

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Votre découverte
la carte 3D Prophet II
QTS 32MB

du -30%
à -70%

Achetez! Vendez!
Echangez! NOUVEAUTÉS

tester

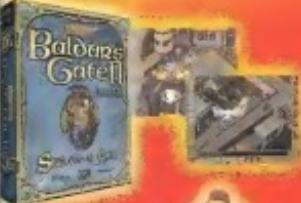


VU A
LA TELE

FORFAIT FAMILY IBM
169F



Net-UP



Internet illimité

- Ordinateur IBM
- Communications
- Internet illimité
- Outils & jeux
- Bouquet de services



Renseigne-toi dans
ta boutique Difintel.

N 1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Paris	01 75 12 00 00
02 Nice	04 93 23 11 00
03 Lyon	04 72 34 42 42
04 Marseille	04 91 30 00 00
05 Toulouse	05 61 33 00 00
06 Strasbourg	03 88 22 00 00
07 Grenoble	04 76 78 00 00
08 Rennes	02 99 22 00 00
09 Lille	03 02 33 00 00
10 Nantes	02 51 33 00 00
11 Montpellier	04 67 33 00 00
12 Bordeaux	05 56 78 00 00
13 Marseille	04 91 30 00 00
14 Toulouse	05 61 33 00 00
15 Lyon	04 72 34 42 42
16 Strasbourg	03 88 22 00 00
17 Grenoble	04 76 78 00 00
18 Rennes	02 99 22 00 00
19 Lille	03 02 33 00 00
20 Nantes	02 51 33 00 00
21 Montpellier	04 67 33 00 00
22 Bordeaux	05 56 78 00 00
23 Toulouse	05 61 33 00 00
24 Lyon	04 72 34 42 42
25 Strasbourg	03 88 22 00 00
26 Grenoble	04 76 78 00 00
27 Rennes	02 99 22 00 00
28 Lille	03 02 33 00 00
29 Nantes	02 51 33 00 00
30 Montpellier	04 67 33 00 00
31 Bordeaux	05 56 78 00 00
32 Toulouse	05 61 33 00 00
33 Lyon	04 72 34 42 42
34 Strasbourg	03 88 22 00 00
35 Grenoble	04 76 78 00 00
36 Rennes	02 99 22 00 00
37 Lille	03 02 33 00 00
38 Nantes	02 51 33 00 00
39 Montpellier	04 67 33 00 00
40 Bordeaux	05 56 78 00 00
41 Toulouse	05 61 33 00 00
42 Lyon	04 72 34 42 42
43 Strasbourg	03 88 22 00 00
44 Grenoble	04 76 78 00 00
45 Rennes	02 99 22 00 00
46 Lille	03 02 33 00 00
47 Nantes	02 51 33 00 00
48 Montpellier	04 67 33 00 00

Belgique Luxembourg Suisse

50 Bruxelles	02 51 05 00 00
51 Luxembourg	02 50 25 00 00
52 Genève	02 22 50 00 00
53 Lausanne	02 11 50 00 00
54 Berne	03 11 50 00 00
55 Zurich	01 31 50 00 00
56 Bâle	03 12 50 00 00
57 Fribourg	02 11 50 00 00
58 Solothurn	02 11 50 00 00
59 Valais/Valais/Suisse	02 11 50 00 00
60 Châtelaine/Châtelaine	02 11 50 00 00
61 Biel/Bienne	02 11 50 00 00
62 Neuchâtel	02 11 50 00 00
63 Porrentruy	02 11 50 00 00
64 Le Locle	02 11 50 00 00
65 Monthey	02 11 50 00 00
66 Sierre	02 11 50 00 00
67 Martigny	02 11 50 00 00
68 Visp	02 11 50 00 00
69 Visp/Visp/Suisse	02 11 50 00 00
70 Chêne-Bougeries	02 11 50 00 00
71 Vevey	02 11 50 00 00
72 Montreux	02 11 50 00 00
73 Vevey/Leysin	02 11 50 00 00
74 Gstaad	02 11 50 00 00
75 Verbier	02 11 50 00 00
76 Crans-Montana	02 11 50 00 00
77 Saanen	02 11 50 00 00
78 Wengen	02 11 50 00 00
79 Mürren	02 11 50 00 00
80 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
81 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
82 Grindelwald	02 11 50 00 00
83 Wengen	02 11 50 00 00
84 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
85 Mürren	02 11 50 00 00
86 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
87 Wengen	02 11 50 00 00
88 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
89 Mürren	02 11 50 00 00
90 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
91 Wengen	02 11 50 00 00
92 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
93 Mürren	02 11 50 00 00
94 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
95 Wengen	02 11 50 00 00
96 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
97 Mürren	02 11 50 00 00
98 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00
99 Wengen	02 11 50 00 00
100 Lauterbrunnen	02 11 50 00 00

Suisse

101 Genève	02 22 50 00 00
102 Fribourg	02 11 50 00 00
103 Neuchâtel	02 11 50 00 00
104 Vaud	02 11 50 00 00
105 Valais	02 11 50 00 00
106 Jura	02 11 50 00 00
107 Soleure	02 11 50 00 00
108 Aargau	02 11 50 00 00
109 Zug	02 11 50 00 00
110 Schwyz	02 11 50 00 00
111 Uri	02 11 50 00 00
112 Glarus	02 11 50 00 00
113 Uri/Glarus	02 11 50 00 00
114 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
115 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
116 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
117 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
118 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
119 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
120 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
121 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
122 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
123 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
124 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
125 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
126 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
127 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
128 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
129 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
130 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
131 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
132 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
133 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
134 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
135 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
136 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
137 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
138 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
139 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
140 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
141 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
142 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
143 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
144 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
145 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
146 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
147 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
148 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
149 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
150 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
151 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
152 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
153 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
154 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
155 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
156 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
157 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
158 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
159 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
160 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
161 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
162 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
163 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
164 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
165 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
166 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
167 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
168 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
169 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
170 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
171 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
172 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
173 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
174 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
175 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
176 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
177 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
178 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
179 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
180 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
181 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
182 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
183 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
184 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
185 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
186 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
187 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
188 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
189 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
190 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
191 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
192 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
193 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
194 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
195 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
196 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
197 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
198 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
199 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
200 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
201 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
202 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
203 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
204 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
205 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
206 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
207 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
208 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
209 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
210 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
211 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
212 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
213 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
214 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
215 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
216 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
217 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
218 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
219 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
220 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
221 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
222 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
223 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
224 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
225 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
226 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
227 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
228 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
229 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
230 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
231 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
232 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
233 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
234 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
235 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
236 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
237 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
238 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
239 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
240 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
241 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
242 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
243 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
244 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
245 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
246 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
247 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
248 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
249 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
250 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
251 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
252 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
253 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
254 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
255 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
256 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
257 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
258 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
259 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
260 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
261 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
262 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
263 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
264 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
265 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
266 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
267 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
268 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
269 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
270 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
271 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
272 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
273 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
274 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
275 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
276 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
277 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
278 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
279 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
280 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
281 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
282 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
283 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
284 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
285 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
286 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
287 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
288 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
289 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
290 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
291 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
292 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
293 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
294 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
295 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
296 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
297 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
298 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
299 Uri/Glarus/Suisse	02 11 50 00 00
300 Uri/G	

Utilisez la voix !

SideWinder Game Voice

| Et votre voix devient une arme !

Des jeux tels que Quake III, Tournement, Age of Empires II ou encore Ultima Online ont apporté une nouvelle dimension aux jeux vidéo. Ils ont fait découvrir aux amateurs les plaisirs du jeu en réseau. Malheureusement, la principale difficulté dans ce type d'application a toujours été la communication...

Les personnes qui ont goûté au jeu en réseau ou en ligne sont souvent atteints par une curieuse maladie qui les pousse à rester des heures devant leur écran. À tel point qu'ils n'hésitent pas à déplacer leur machine et à tenir un rythme de vie des plus particuliers : consommation de café désastreuse et régime alimentaire à base de pizzas. Tout cela pour avoir le plaisir de frapper à tour de bras plusieurs nuits d'affilée. L'explosion du Net et des connexions à haut débit (câble et ADSL) permet maintenant aux joueurs d'assouvir leur passion de chez eux, et avec un maximum de confort.

En parallèle, les jeux sont devenus plus complexes, demandant un travail de groupe de plus en

INFOS	
Nom :	SideWinder Game Voice
Constructeur :	Microsoft
Prix :	env. 500 F

plus important. Il devient alors essentiel de communiquer rapidement et efficacement. Les joueurs qui disposent d'un diplôme de stylo-dactylo n'étant pas légion, la communication en mode texte répond rarement aux exigences d'un jeu d'action ou à la coordination d'une attaque dans Homeworld. La communication par la voix reste et restera encore longtemps la meilleure solution. Des logiciels tels que Roger Wilco permettent déjà de tels dialogues. Malheureusement, ils sont en général gourmands en ressources système et en bande passante.

Microsoft nous propose une alternative avec le SideWinder Game Voice. Il s'agit d'un appareil qui permet de communiquer entre joueurs et accessoirement, de donner des instructions à un jeu, via un système de reconnaissance vocale.

Feu, feu, feu !

Le dispositif se compose d'un boîtier noir qui se connecte au PC, via un port USB, et à la carte son, via la sortie audio et l'entrée micro. Le Game

Voice est accompagné d'un casque/micro de marque Plantronics, gage de qualité. L'installation est des plus simples et très didactique.

Ceci fait, il est possible de tester les commandes vocales.

À la différence des systèmes de reconnaissance conventionnels (IBM Via Voice, par exemple), le Game Voice ne cherche pas à reconnaître vos mots, il récupère des syllabes qu'il associe pour faire des mots.

Ainsi, pour exécuter une commande vocale, il faut la programmer et ceci nécessite de taper le mot de manière phonétique. Ainsi, « combat » pourra s'écrire [combat], [komba] ou encore [combat]. La bonne orthographe est fonction de la manière dont l'utilisateur articule ou parle. Nous nous en rendons compte très rapidement lors des premières essais,



■ Y A QUELQU'UN ? Voici le menu principal au lancement du logiciel Game Voice.

rien ne marche ou presque. On comprend rapidement qu'il ne faut pas créer de phrases complètes mais au contraire utiliser des mots simples.

Pourtant, après une phase d'adaptation, tout fonctionne à la perfection, et quel plaisir de commander une attaque par la voix. Crier « Geronimo » pour lancer son attaque finale est très plaisant. L'intérêt d'une telle fonction n'est pas négligeable, mais reste très lié au type de jeu. Ainsi, un Quake-like, jeu au rythme effréné, n'est pas du tout conseillé. En revanche, un Age of Empires ou un Command & Conquer sont tout à fait indiqués. Ceci s'explique par le temps de latence qui existe entre le moment où l'on parle et la prise en compte de la commande (environ trois secondes).

L'aspect reconnaissance vocale apparaît quand même comme un gadget, sympathique certes, mais à l'utilité limitée.

Le véritable intérêt de cet appareil se trouve dans ses capacités d'aide à la communication. Le logiciel qui sert à la programmation des commandes vocales permet aussi de faire communiquer plusieurs joueurs entre eux. Un utilisateur crée le serveur de discussion et répartit les joueurs en leur attribuant un numéro ou/et une équipe. Il est ensuite possible de passer d'un joueur à l'autre en appuyant sur la touche numérotée lui correspondant, ou encore de parler à certaines équipes ou à tout le monde en même temps. La corise

■ DESIGN RÉUSSI

En appuyant sur les touches, vous vous adressez à différentes personnes.



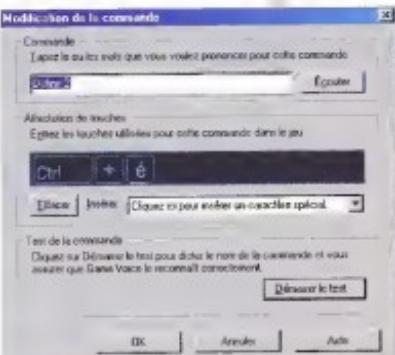
sur le gâteau est la possibilité offerte aux joueurs qui ne possèdent pas le Game Voice de participer aux conversations grâce à un logiciel gratuit et téléchargeable sur le site de Microsoft.

Casser la voix

Le dialogue est possible soit en donnant directement l'adresse IP des différents interlocuteurs, soit en utilisant le logiciel MS Messenger. Si vous utilisez cette option (tout le monde ne connaît pas son adresse IP), sachez qu'il faudra ouvrir un compte avec ce soft. Tout comme ICQ, il vous indiquera vos contacts en ligne. L'utilisation couplée du logiciel Game Voice et de Messenger est complètement transparente pour l'utilisateur. Malheureusement, les fous de technique, ceux qui par exemple possèdent plusieurs machines et qui partagent leur connexion Internet auront peut-être des problèmes. Surtout si vous utilisez un firewall ou un partageur de connexion comme WinGate.

Petit conseil en passant : le micro doit être placé de préférence au niveau du menton. Ceci pour que votre respiration ne vienne pas casser les oreilles de vos amis (pour les ennemis, c'est moins grave).

Il ne reste plus qu'à voir en quoi le Game Voice influence votre connexion, votre bande passante et surtout votre ping. Avec une partie reflétant directement un utilisateur câblé à une ligne Numéris, nous avons obtenu un ping de 90 ms, ce qui est très correct. Le jeu n'a pas



■ INTERFACE INTUITIVE Créez une commande vocale est simple : l'écrire, l'exécuter puis lui assigner un raccord clavier.

souffert des communications vocales, mais ces dernières connaissent de temps en temps un bug important. On se retrouve à réentendre plusieurs fois la même phrase, ce qui est désagréable. En réseau local, aucun problème particulier n'a été signalé. Quake III tourne à la perfection. Mais plusieurs précautions sont à prendre pour assurer un maximum d'efficacité au système. Ainsi, il est possible de choisir le taux de compression des données, qui peut aller de 1,4 K/s à 32 K/s. Ce dernier chiffre ne jouant pas beaucoup sur la qualité de réception des voix, nous conseillerons donc le 3,2 K/s qui utilise de 3 à 9 K/s de bande passante. Autre point, le personne qui crée la partie ne devrait pas en

plus héberger la conversation, ceci afin de limiter l'usage de sa ligne et de répartir au mieux le transfert des données. Nous sommes ici en présence d'un produit qui, s'il n'est pas innovant, apporte des améliorations techniques et ergonomiques sans précédent dans le monde du jeu en réseau.

Bien reçu Roger !

L'intérêt d'un tel outil est évident, l'échange d'informations étant, avec le talent des joueurs, ce qui fait perdre ou gagner une partie. Tous les jeux sont touchés par ce phénomène, même un jeu peu subtil comme Quake III (en mode Coopératif ou Capture the Flag).

Un excellent produit qui malheureusement n'intéressera que les possesseurs d'une bonne connexion, ce qui correspond aux utilisateurs de jeux en réseau. Les possesseurs de ligne RTC pourront toujours essayer mais ils risquent d'être très déçus.

Le Game Voice apporte tout de même une nouvelle dimension au monde du jeu et nous ramène à une autre époque : celle où nous nous insultions en jouant à Warhammer ou à un tout autre jeu de rôle. De chez soi, il est possible de retrouver la joie et le plaisir des jeux en groupe, avec ces habitudes plaisanteries, ces cris de plaisir ou de détresse. Il ne tient qu'à vous de ne pas transformer cela en cacophonie ingérable. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★

Après une phase d'adaptation, tout fonctionne à la perfection et diriger une attaque par la voix est un vrai plaisir.

aAT® **www.aatdirect.com**

Le moyen le plus sûr de trouver les meilleurs prix sur le net

www.aatdirect.com

Cliquez ici !

Le point sur la 3D

Cartes 3D | La surenchère des constructeurs a-t-elle un prix ?

Comme on a pu le voir ces derniers mois, le monde de la 3D sur PC ne cesse d'évoluer : entre nVidia, ATI ou encore 3dfx, la surenchère n'en finit plus. À chaque fois ou presque, la nouvelle carte qui sort vient détrôner la précédente au rang de meilleur accélérateur 3D du moment. Mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il s'agisse du meilleur choix pour tout le monde ni du meilleur rapport qualité/prix.

Avant de vous décider, ayez une idée précise de vos besoins ainsi que de vos moyens.

Nous vous le répétons à chaque fois : la carte la plus rapide (et donc trop souvent la plus chère) du moment ne constitue pas le meilleur choix pour tout un chacun. Ainsi, de vous décider, il faut donc que vous ayez une idée précise de vos besoins ainsi que de vos moyens. En effet, l'écart de prix est plutôt important puisque l'on peut trouver des cartes pour moins de 600 francs, tandis que les plus chères allègeront votre compte en banque de plus de 3 000 francs.

Plusieurs marques se partagent le gâteau que constitue le marché de la 3D. Si on les écoute, chaque constructeur est meilleur que son petit camarade, chacun trouvant le moyen de s'attribuer le rang de numéro 1 mondial dans

un domaine

donné (le plus de cartes vendues dans le monde, la carte la plus rapide, processeur graphique le plus élevé, etc.). Tandis qu'ATI, 3dfx ou encore Matrox proposent des cartes propriétaires intégrant leurs puces et donc vendues sous leurs marques respectives, nVidia vend ses puces graphiques à d'autres constructeurs afin que ceux-ci se chargent de les intégrer sur leurs cartes avant de les proposer au grand public. On se retrouve donc avec une multitude de cartes, toutes basées sur les mêmes puces avec des noms et des marques différents (Creative, Hercules, Leadtek, Elsa, ASUS, ABIT, MSI, Chaintech, etc.) et le choix n'en paraît alors que plus compliqué.

Choix complexe

Il faut pourtant savoir que, malgré la multitude de fabricants proposant des cartes à base de puces nVidia, les différences entre cartes ne sont pas flagrantes. Ainsi, tous les modèles à base de GeForce SDR offrent quasiment les mêmes performances, qu'ils soient vendus par Leadtek ou encore MSI. Certes, la qualité peut légèrement varier, notamment au niveau du ventilateur ou de la vitesse de la mémoire utilisée sur la carte mais, dans la plupart des cas, chaque produit basé sur la même puce offrira des performances presque similaires. Si votre choix se porte sur une carte de ce type, il faudra donc sélectionner la marque de la carte voulue en fonction du prix et des jeux fournis avec celle-ci. Au niveau des puces, on peut comme d'habitude les classer selon trois catégories : entrée,



■ TOUJOURS LA ! La TuT2 Ultra est encore aujourd'hui une très bonne carte.

milieu et haut de gamme avec des rapports qualité/prix et un intérêt à chaque fois bien différents. En ce qui concerne le haut de gamme, le plus part du temps mis en avant comme une sorte de vitrine technologique par chaque constructeur, nVidia se taille la part du lion, avec la puce GeForce 2 GTS, accompagnée de 32 ou 64 Mo de mémoire. Cette puce est intégrée à des cartes vendues aux environs de 3 000 francs. Certes, elles offrent les meilleures performances possibles à l'heure actuelle, mais elles sont pour le moment bridées par la vitesse de la mémoire qui les accompagne. Ainsi, l'écart de performances brut constaté entre une GeForce 2 GTS et d'autres cartes est très important, mais n'a aucune commune mesure avec l'écart réel que l'on peut ressentir dans le plus part des jeux actuels. En outre, pour pouvoir en profiter pleinement, il faut disposer d'une véritable machine de guerre, avec

■ HI-PROCESSEURS Certaines cartes emploient des hi-processseurs afin d'améliorer les performances sans développer de nouvelles puces.

Pole position



Les CD Imation : comme si vous y étiez

Avec les CD-R lentilles microstratées en C-HDW numérisant les voies blues essentielles, le départ de première ligne pour un aller 7x10 Min. et 10 minutes d'une émission sur un seul CD, ils constituent le support idéal pour enregistrer, et éditer à portée de main, vos séries, vos films et vos programmes préférés par la route aussi, la production de vos listes de CD, les téléchargements Internet, les mixages audio, etc... à l'instar du site internet, à F mode 1 - Jordan Grand Prix - Imation. Votre seul préoccupant ce sera comment utiliser les TV, vos ordinateurs, vos lecteurs et envoiurs qui permettent de faire le meilleur parti des fonctionnalités multimedias.

Contacter nous au : 01 34 35 55 93 , ou visitez notre site :

www.imation-france.com
www.imationmultimedias.com

Jordan
Official Sponsor

un processeur ultra-performant, suffisamment de RAM et un bon disque dur, ainsi qu'un écran susceptible de supporter des résolutions élevées.

En effet, le seul intérêt d'une telle carte est de pouvoir jouer en haute résolution. Il vous faudra donc au moins un 17 pouces de bonne qualité pour pouvoir en profiter, ce qui n'est pas donné à tout le monde. Un processeur puissant est nécessaire pour les mêmes raisons. Il sera alors tout à fait possible de jouer en 1 024 x 768 32 bits et parfois au-delà (1 280 x 1 024, par exemple).

Théorie et réalité

Malheureusement, la baisse de performances due à la mémoire fait que les résolutions supérieures en théorie accessibles avec une telle carte relèvent plus de l'utopie que d'autre chose. Concurrente directe de la GeForce 2 GTS, la puce Radeon d'ATI dans sa version haut de gamme avoisine, elle aussi, les 3 000 francs. On peut la trouver équipée de 64 Mo de RAM également mais une fois encore, il y a un gouffre entre les performances théoriques de la puce et les résultats réellement obtenus en jouant. Cette carte dispose toutefois d'autres atouts. Ainsi, les cartes à base de Radeon ne sont pas uniquement équipées d'une puce rapide supportant le Transform & Lightning (comme les GeForce), mais

sont également dotées de fonctions de décompression

MPEG-2 digne d'une carte spécialisée. En outre, on peut les trouver munies d'une entrée et d'une sortie vidéo (modèle VIVO) ainsi que de fonctions d'acquisition avancées. Bref, même si elles sont légèrement moins performantes que les cartes à base de GeForce 2 GTS, les cartes à base de Radeon haut de gamme se révèlent nettement plus polyvalentes. Pour en finir avec le haut de gamme, il ne faut pas non plus oublier 3dfx qui, avec sa Voodoo 5, a choisi un chemin légèrement différent. Ici, il n'est plus question de Transform & Lightning mais plus de FSAA, technique 3D qui permet de jouer en 640 x 480 avec une finesse digne du B00 x 600. Malheureusement, l'intérêt d'une telle technique reste limité.

Pour un utilisateur moyen, il vaudra

■ ENTRÉE DE GAMME Les cartes entrée de gamme telles la M64 Cougar sont souvent dépourvues de fonctions supplémentaires.



donc mieux s'orienter vers un modèle milieu de gamme. Dans ce domaine, la GeForce 2 MX tire relativement bien son épingle du jeu. Moins performante que sa grande sœur en théorie, celle-ci permet pourtant dans la pratique de jouer dans les mêmes résolutions (du taït, toujours, de la vitesse de la mémoire), tout en coûtant presque trois fois moins cher. Dans ce domaine, on retrouve également la Radeon de milieu de gamme ainsi que les GeForce SDR et DDR de première génération. Ces quatre puces constituent actuellement ce qui se fait de mieux en matière de rapport qualité/prix pour la plupart des joueurs. ■

- Christophe Carrère

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CARTES 3D

Voir ce tableau pour bien apprécier les différences entre les cartes 3D disponibles aujourd'hui.

Modèle	Plus	Moins	Prix*
Radeon 64 VIVO	Bonnes performances 3D, entrée et sortie vidéo, décompression MPEG2 hardware32.	Prix, performances légèrement inférieures à une GeForce 2 GTS en 3D.	2 600 F
GeForce 2 GTS	Très performante en 3D	Trop chère, bridée par sa mémoire	2 500 F
Voodoo 5 5500	Quelques originalités.	Trop chère,	2 300 F
GeForce 1 DDR	Encore performance aujourd'hui, rapport qualité/prix correct.	Ne gère pas toutes les fonctions d'une GeForce 2.	1 900 F
ATI Radeon 32 DDR	Rapport qualité/prix correct, carte polyvalente.	Perfus à la traîne en 3D face à une GeForce 2.	2 000 F
GeForce 2 MX	Très bon rapport qualité/prix	Limite à la 3D.	1 200 F
GeForce 1 SDR	Performances correctes.	Commence à dater un peu, trop chère face à une GeForce 2 MX.	1 300 F
Radeon 32 SDR	Aordable, polyvalente.	Correcte sans être exceptionnelle en 3D.	1 400 F
ATI Rage Fury Pro VIVO	Polyvalente	En retrait pour les jeux 3D.	900 F
ATI ALL IN WONDER 128 Pro	Tuner TV, fonctions d'acquisition	Performances 3D en retrait.	1 500 F
3dfx 2 Ultra	Toujours rapide en 3D.	Pas de gestion du TSL.	1 000 F
G400 Max	Rapide en 3D, dual Head.	Pas de gestion du TSL.	1 600 F
G450	Polyvalente, nombreuses fonctions originales.	Limitee pour les joueurs.	1 400 F
G400	Aordable.	Pas assez performante pour les jeux récents.	900 F
Trit 2 Pro	Aordable.	Pas assez performante de nos jours.	900 F
Voodoo 3 3000	Aordable	Pas de support du 32 bits ou encore du TSL.	900 F
Trit 2 M64	Prix plancher.	Beaucoup trop limitée en 3D.	600 F

Saitek

Volant R4 Force Feedback



Cyborg Force Feedback 3DII Stick Gold



R100



Cyborg 3DII Gold



Compatible
avec la dernière
simulation de vol



GM2



ST200S



Distribué par : MIL-AGEK, GATIY, FN, C. VIGNON,
SAITEK, expert

Horloges/mètres au 01 39 17 54 31 - Site Internet : <http://www.saitek.com>

transcom

usecrite

de la route

Saitek

Horloges/mètres au 01 39 17 54 31 - Site Internet : <http://www.saitek.com>

Brochure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Moniliens, 95140 GARGES LES GONESSE
Ville
Date de naissance
C.P.
Configuration matérielle

La nouveauté d'Intel

Celeron II | La revanche du processeur entrée de gamme d'Intel.

Le Celeron d'Intel a constitué l'un des événements majeurs en matière de microprocesseurs ces dernières années. Il a en effet permis l'apparition de configurations à des prix beaucoup plus grand public. Mais il faut bien admettre que ce processeur commençait à dater...

Avec la montée en puissance d'AMD, Intel n'est plus seul sur le marché.

A lors que nous étions habitués à ces derniers temps à voir arriver de nouvelles références de processeurs tous les deux mois, la cadence imposée par Intel a récemment fortement diminué. Ainsi, mis à part une hausse de fréquence et quelques améliorations au niveau de la taille de gravure, aucun véritable nouveau modèle n'était apparu depuis le Pentium III (mars 1999). Certes, on atteint maintenant des fréquences de l'ordre du gigahertz et les tailles de gravure sont aujourd'hui impressionnantes (on a atteint le 0,18 micron), mais il ne s'agit là que d'une évolution « normale » dans le monde du PC. De son côté, AMD, seul véritable concurrent d'Intel dans ce domaine (en attendant de voir arriver les premiers modèles de Cyrix III, proposés par VIA), ne reste pas les bras croisés. Ainsi, comme on a pu le constater le mois dernier, deux nouvelles gammes ont fait leur apparition chez ce constructeur, à savoir une évolution de l'Athlon et surtout l'apparition d'un modèle d'entrée de gamme à même de concurrencer le Celeron d'Intel : le Duron. Il était donc temps pour le géant américain de réagir et d'apporter de nouveaux arguments afin d'étoffer sa gamme. C'est chose faite aujourd'hui avec une nouvelle évolution du Celeron. Pour les personnes qui auraient ignoré l'actualité PC de l'année, le Celeron est le processeur le moins cher proposé par Intel. Il était basé



IN UN AIR DE FAMILLE Le Celeron II ressemble étonnamment aux derniers Pentium III Socket, vu de l'extérieur.

jusqu'à présent sur une architecture proche de celle des anciens Pentium II avec un peu moins de cache intégré. Celui-ci était donc gravé en 0,25 micron, fonctionnait sur n'importe quelle carte mère à base de chipset Intel avec un bus à 66 MHz et, enfin, embarquait depuis la version 300A 128 Ko de cache L2. Disponible au format Socket et pour un prix plus que raisonnable, quelle que soit la fréquence, ce processeur a longtemps été un bon choix pour les machines d'entrée et de milieu de gamme. Malheureusement, ce modèle n'est pas exempt de tout défaut et malgré l'augmentation régulière de sa fréquence, il commence aujourd'hui à accuser le poids de son âge.

Une importante évolution

C'est donc dans ce contexte que l'on voit aujourd'hui apparaître le Celeron II. Celui-ci est basé sur un core (cœur du processeur) de Pentium III. Il est ainsi gravé en 0,18 micron et la gestion du cache de second niveau, si importante de nos jours, a également évolué

considérablement. Ainsi, même si la quantité de cache n'a pas changé, la bande passante a été multipliée par quatre. La technique d'accès à ce même cache, a elle aussi, pris un sérieux coup de jeune. Enfin, il est à noter que ce processeur intègre désormais les même instructions supplémentaires que le Pentium III (à savoir le jeu d'instructions SSE dédié aux applications multimédia et aux jeux). Seule ombre au tableau : le bus externe est resté à 66 MHz (contre 100 ou encore 133 de nos jours). Ainsi, avec un Celeron, on accède toujours à la mémoire à 66 MHz et du coup on se retrouve avec un facteur multiplicateur énorme. Il en résulte donc un décalage important entre la mémoire et le processeur. C'est d'ailleurs principalement de là que vient l'écart de performances ressentir entre un Pentium III et un Celeron II. Malgré cela, le Celeron II ne s'en sort pas trop mal. Même s'il est moins vif qu'un Pentium III à fréquence égale, il offre un rapport qualité/prix satisfaisant. Pourtant il ne tient que difficilement la comparaison face à un Duron, comme celui que nous avons testé le mois dernier. ■

- Yazid Amer

PERFORMANCES (en images par seconde)

	Quake III	Unreal
Celeron II 533	75	37
Celeron 533	71	33
Pentium III 550	100	46

GRAND JEU CONCOURS VIDEOGAMES TOUR

Connecte-toi sur le site www.videogamestour.com
ou sur comics-world.net

1^{er} Prix :

1 PC Multimédia AMD Athlon/Goupil

2^{ème} au 5^{ème} prix :

1 manette de jeu Sidewinder + 1 jeu PC

6^{ème} au 10^{ème} prix :

1 carte mémoire + 1 jeu Playstation

11^{ème} au 20^{ème} prix :

1 jeu PC ou Playstation

21^{ème} au 40^{ème} Prix :

1 BD

41^{ème} au 50^{ème} Prix :

1 T-Shirt + 1 casquette

51^{ème} au 100^{ème} Prix :

1 T-Shirt

101^{ème} au 120^{ème} Prix :

1 abonnement à Gen4 PC



Retrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat valable jusqu'au 15 octobre 2000 inclus. Une demande possible par personne.

Règlement complet déposé chez Meilleur Avocat, huissier de justice, 26 Bd de Strasbourg 75010 Paris.

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, les participants bénéficient d'un droit d'accès et de rectification du fichier informatique sur simple demande au secrétariat de la société organisatrice.

Gen4

13^{ème} RUE
LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

net
magnet.fr

ELSA

3dfx

AMD
Athlon

COURIR

cdandco.com

gameplay
www.gameplay.fr

Sidewinder

TWING.fr
www.twing.fr

PINNACLE
SYSTEMS

JOYTECH
Powered by Take 2 Interactive

Un nouveau chipset

i815 et i815e | Intel corrige ses erreurs.

Après l'échec de l'i820 et de la RAMBUS, Intel se devait de réagir face à VIA. Il fallait en effet remplacer le chipset BX auquel on était habitué et qui commençait à accuser son grand âge. Pour cela, l'arme d'Intel se nomme l'i815.

Il y a encore un an, on voyait mal comment Intel pouvait être mis en péril, tant dans le domaine des processeurs que dans celui des chipsets de carte mère. Pourtant, avec la montée en puissance d'AMD d'une part et de VIA d'autre part, le numéro 1 américain se retrouve aujourd'hui en passe de perdre sa position de leadership mondial au profit de ses deux challengers.

En ce qui concerne les chipsets, la première solution fut l'i820, qui connaît l'échec que l'on sait. Il ne restait donc plus que l'i810 et le BX à Intel pour faire face à VIA. Hors, ces deux chipsets ne faisaient absolument pas l'affaire, le premier se montrant trop limité (notamment dépourvu de Slot AGP) et le second, vieillissant, ne gérant pas toutes les dernières subtilités à la mode telles que l'UDMA 66 ou encore l'AGP 4x. Aujourd'hui, on voit donc arriver l'i815, nouvelle génération de chipset Intel.

INFOS

Nom : i815 / i815e
Constructeur : Intel
Caractéristiques techniques :
 Chipset pour
 processeur Intel,
 carte graphique et
 sonore intégrés,
 réseau Ethernet,
 support de l'UDMA 66
 et l'UDMA 100,
 autres caractéristiques
 en fonction des
 cartes mères

Celui-ci est en fait décliné en deux versions : l'i815 et l'i815e. La seule différence entre les deux se situe au niveau de l'ICH (Input/Output Controller Hub) chargé de gérer les entrées/sorties.

Dans le premier cas, l'i815 de base supporte l'UDMA 66, il peut gérer un contrôleur USB (donc deux ports à 12 Mbits/s), le son AC97 sur deux canaux ainsi que l'AMR. L'i815e, de son côté, supporte l'UDMA 100 avec deux contrôleurs USB (donc quatre ports et deux fois 12 Mbits/s). En outre, on y retrouve une carte réseau 10/100 Mbits, le support du son sur six canaux ainsi que le CNR à la place de l'AMR.

Graphismes compris

Comme pour l'i810, on retrouve un chipset graphique intégré qui utilise la mémoire centrale du PC. On retrouve celui-ci au niveau du GMCH (Graphic and Memory Controller Hub) qui gère également la communication avec la mémoire. Côté performances, il ne faut évidemment pas s'attendre à des miracles, on est ainsi très en dessous des standards actuels en matière de 3D. On pourra ainsi jouer à Quake III en 640 x 480 mais il ne faudra pas chercher à aller plus loin. En contrepartie, l'i815 (comme l'i815e) est également

capable de gérer un port AGP 4x supplémentaire. Du coup, on ne connaîtra pas les mêmes soucis d'évolutivité que l'on a pu avoir avec l'i810. Il sera ainsi possible de remplacer une vieille carte mère BX par exemple afin de profiter de l'UDMA 100 tout en conservant sa GeForce pour jouer.

Hormis les résultats en 3D du chipset intégré, les performances des cartes mères à base d'i815 restent dans la moyenne.

Ainsi, nous avons pu tester plusieurs modèles de cartes à base d'i815 (que vous retrouverez dans un prochain comparatif) et nous les avons équipées de GeForce. Dans tous les cas, on s'est retrouvé au même niveau qu'une carte à base de VIA 694X ou à base de BX dans les jeux. Il en va de même en ce qui concerne le contrôleur de disque, domaine dans lequel l'i815 fait parfaitement face au 694VX, tout en laissant le BX loin derrière (différence entre l'UDMA 33 et l'UDMA 66 ou 100). Bref, vous l'aurez compris, l'i815, et plus particulièrement le modèle e, est une bonne alternative au chipset VIA et permettra de remplacer les cartes mères à base de chipset BX. ■

- Christophe Carrère

L'i815 et l'i815e représentent une bonne alternative au chipset VIA.



world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer
world-wild-explorer



Fournisseur de sites ...

Présente pour sa sortie



Sortie Nationale
le 15 Septembre 2000

Cinéma - Echange DVD - Vente DVD & Home Cinéma
Quizz - Infos Techniques - Musique ...



CREATIF

Tel : 01 45 82 31 42 - Mail : creatif@club-internet.fr
Fax : 01 45 82 05 55 - 20 rue Jean Mermoz 75008

Pas de crash !

SideWinder® Precision 2 | Le changement dans la continuité.

Mettant entièrement à jour sa gamme de périphériques SideWinder, Microsoft nous propose le Precision 2, petit frère du Precision 1. Comme le Force Feedback 2, le design de ce joystick a évolué de manière notable. La principale modification concerne le socle, beaucoup plus compact qu'avant. Les boutons sont au nombre de huit, accompagnés d'un PDV (point de vue ou chapeau chiné) et d'une molette des gaz. Cette dernière est malheureusement moins précise qu'auparavant, le système de crans si pratique ayant disparu. Il sera tout de même efficace après une phase d'adaptation. Cela est pourtant dommageable.

■ RAPIDE Microsoft propose enfin les joystick à un prix raisonnable.



INFOS

Nom : SideWinder Precision 2
Constructeur : Microsoft
Caractéristiques techniques : joystick filé boutons, un PDV, molette pivotante.
Prix : env. 400F

et devrait décevoir les amateurs de simulateurs de vol, tant demandeurs de précision.

En ce qui concerne le manche à balai, il est exemplaire d'efficacité, aussi bien dans Flight Simulator 2000 que dans Starlancer. Les boutons placés de manière naturelle augmentent le plaisir que procure ce joystick. Si nous ajoutons à cela un prix des plus intéressants, nous obtenons un périphérique de qualité et accessible à toutes les bourses. ■

Note

★★★★★

PlexWriter 12/10/32A

Le lecteur possède le leadership technologique dans le domaine des graveurs, la preuve en est encore faite avec le PlexWriter 12/10/32A. Ce graveur IDE est excellent, aussi bien en lecture qu'en gravure et si la technologie 12x est maîtrisée pour les CD-R, la gravure des CD-RW en 10x est déjà plus inhabituelle. Le résultat est quasiment sans reproche, sauf en ce qui concerne les anciens lecteurs de CD, qui ont du mal à lire les CD-RW produits par le PlexWriter. Il s'agit donc d'un très bon graveur, mais la surenchère technologique n'intéressera pas la majorité des utilisateurs, surtout à un prix vraiment excessif qui avoisine les 2 700 francs. D'où la note de trois étoiles... ■

Note ★★★



■ VITE Le PlexWriter 12/10/32A est le graveur le plus villois au monde !

Toujours plus vite

Pioneer A05SZ | À quand le mur du son ?

Alors que la plupart des fabricants viennent juste de présenter leur DVD-ROM de quatrième génération (10/12x), Pioneer sort son lecteur cinquième génération : l'A05SZ en 16x. Les résultats de ce lecteur ne dérogent pas à la tradition de performance à laquelle nous a habitués Pioneer. Ainsi, en mode DVD, les temps d'accès sont en moyenne de

75 ms, pour 80 ms annoncées.

Quant aux taux de transfert, ils sont en moyenne de 10x, les 16x étant atteints sans véritable problème. En mode CD, les temps d'accès sont de 99 ms, pour 80 ms annoncées, et les taux de transfert atteignent les 25x. Le A05SZ est un lecteur Slot-In, ceci permet de l'utiliser comme un mange-disque. Alors que cette technologie a généralement

l'inconvénient de produire de fortes nuisances sonores, ici, elles restent supportables et en dessous de ce que nous aurions pu craindre. Nous sommes en présence d'un

lecteur des plus réussis, mais son intérêt n'est pas évident. En effet, les titres DVD-ROM sont rares (Baldur's Gates et X-Files, le jeu, sont fournis), et un lecteur 16x peut sembler un peu excessif pour un usage courant, surtout au vu de son prix. ■

Note ★★★★

INFOS

Nom : A05SZ
Constructeur : Pioneer
Caractéristiques techniques : lecteur de DVD-ROM 16x, 40x en mode CD, interface IDE.
Prix : env. 1300F



■ RAPIDE La vitesse ne fait pas tout, surtout quand on ne l'utilise pas.

Wheel Mouse Optical

À près Microsoft, la concurrence propose enfin des souris optiques. La Wheel Mouse Optical de Logitech est un produit des plus design, avec sa couleur noire et ses formes organiques. L'ergonomie est agréable, la souris épouse naturellement les courbes de la main. À l'utilisation, notre rongeur glisse très bien, et se révèle très précis. Le plus surprenant avec cette souris est son aptitude au jeu. Ainsi, le Wheel Mouse Optical est à l'aise dans tous les domaines, même les quake-like. Alors laissez-vous tenter par l'optique, dites adieu à toutes corvées de nettoyage, et pour un prix qui avoisine les 300 francs... ■

Note ★★★★



■ OPTIQUE

Exempte d'entretien et à l'aise en jeu : le rêve !

CRX160E-RP

À près un rapide passage dans le monde des 10x, SONY sort le CRX160E-RP, un graveur 12/8/32 en interface IDE. Pour un prix d'environ 2 300 francs, ce modèle est des plus intéressants. En lecture, les temps d'accès sont en moyenne de 120 ms, et les temps de transfert de 24x. En ce qui concerne l'extraction audio, elle est de qualité et réalisée en 11x. Lors de la gravure, aucun problème particulier n'a été signalé. Voilà donc un excellent graveur, vaste, fiable et surtout accessible. ■

Note ★★★★



■ PERFORMANT Ce graveur est basé sur la lecture et sur la gravure.

Kit d'enceintes A23

Le A23, signé Philips, est un kit d'enceintes 2.1 qui dégage une puissance totale de 32 watts (six par satellite, 20 watts pour le caisson de basses). De petite taille, les A23 n'encombreront pas votre bureau tout en vous fournissant une bonne qualité sonore. Ainsi, les aigus, les médiums et les basses sont bonnes, sans pourtant atteindre des sommets. Ce kit conviendra parfaitement aux utilisateurs de logiciels multimédia, jeux inclus. Notons la présence d'une télécommande filaire qui permet de régler le son, et de couper l'alimentation. Il s'agit d'un bon produit que son prix (environ 500 francs) rend très intéressant.

Note ★★★★



■ MINI Tout petit, le kit A23 de Philips est pourtant efficace.

Pour la famille

Packard Bell Club 2690SC | Pas très joueur !

A lors que Packard Bell propose des machines intéressantes via sa gamme Platinum, l'entrée de gamme (Club) a rarement réussi à nous convaincre. Les choses semblent changer avec le Club 2690SC. Ce PC se compose d'un Celeron 600 MHz, de 64 Mo de RAM et d'un disque dur de 15 Go. Si cela est suffisant pour les applications courantes, la carte mère à base d'IBID ne lui permet malheureusement pas d'exploiter les

INFOS

Nom : Packard Bell Club 2690SC
Constructeur : Packard Bell
Catégorie/Principales techniques : Celeron II 600 MHz, 64 Mo, 15 Go, chapitre ATA, combo DVD/graveur 48/24, moniteur 17 pouces matrice 56K, Lopack, Windows 98 SE, Works 2000, Money 2000, Print Artif 4, Caesar III, Adress II.
Prix : env. 9 000 F



■ ÉQUILIBRÉ Bien fait, cette machine délivre tout de même les joueurs.

derniers jeux 3D. Pourtant, la présence d'un combo (lecteur DVD et graveur), d'un modem 56K et d'un moniteur 17 pouces de bonne facture font de ce PC un outil idéal pour la famille.

Nous avons ici une machine équilibrée, qui s'acquittera de la plupart des tâches familiales. La puissance de cette configuration est suffisante pour les principales activités multimédia (musique, DVD vidéo, imagerie, etc.). De plus, l'offre

logicielle est très respectable. Vous aurez droit à Works 2000, Money 2000, Caesar III et même un Adibou ! Pour terminer, il s'agit d'une machine de qualité, mais à éviter si les activités ludiques sont votre priorité. ■

Note ★★★

PlayStation power !

Bleem Crystal Pad | L'arcade à l'honneur.

Bleem est un émulateur PlayStation qui a fait ses preuves et conquis un nombre important d'adeptes. Il n'est donc pas étonnant que cette société propose son propre joystick, reconnu automatiquement. Mais loin de se limiter au seul émulateur, ce pad est parfaitement reconnu par Windows et ne nécessite aucun pilote à l'installation. Cette dernière est simple (USB obligé), et très rapidement, l'utilisateur peut jouer avec. Ce périphérique possède huit boutons, un pad directionnel et deux mini-sticks, comme sur la Dual Shock de la

INFOS

Nom : Crystal Pad
Constructeur : Bleem
Catégorie/Principales techniques : joystick haut boutons, curseur directionnel, deux mini-sticks, connexion USB
Prix : env. 200 F



PlayStation. À l'utilisation, il se comporte très bien, l'ergonomie est bien pensée, les doigts se posent naturellement sur les différents boutons. La précision est au rendez-vous et si vous tombez d'une plate-forme en jouant à Rayman 2, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même.

Pourtant, le Crystal Pad souffre de quelques défauts. Tout d'abord,

une finition juste honnête, et surtout les deux mini-sticks qui semblent bien fragiles. Proposé à un prix correct,

il reste intéressant si un modèle plus haut de gamme ne vous semble pas nécessaire. ■

Note ★★★★

Smart Joypad

Bien que les fabricants de joypads sur PC sortent des produits de plus en plus performants, il faut admettre que rares sont les périphériques qui atteignent la qualité console. Le Dual Shock de la PlayStation, avec ses huit boutons, sa croix directionnelle et ses deux sticks analogiques, est reconnu comme l'un des meilleurs joypads qui soient. Avec le Smart Joypad (environ 200 francs), Eclectic Multimédia permet d'utiliser ce périphérique PlayStation et tous les autres. L'objet se connecte au port USB et ne nécessite pas de configuration particulière. Un vrai bonheur pour ceux qui ne jurent que par les pads made in Sony. ■

Note ★★★★

PLAYSTATION Les fois de PlayStation vont aussi être à l'aise sur PC !

**Souris Boeder**

Dixième souris à être testée dans ces pages, c'est maintenant au tour de Boeder de proposer la sieste. La prise en main de celle-ci est bonne, bien que classique. Mais c'est à l'utilisation que les défauts se font sentir, principalement le peu de précision de la caméra optique. Ceci signifie qu'il vous possédez une surface plane trop unie, les déplacements de cette dernière sont plus que saccadés. Le tapis de souris limite quelque peu les dégâts mais abandonnez tout de suite l'idée de jouer à Quake III ou à Tournamen avec cette souris.

Proposée au prix approximatif de 250 francs, les corvées de nettoyage seront abandonnées, mais à ce prix, il vaut peut-être mieux regarder chez la concurrence. ■

Note ★★

SACCAGE
Finalement votre pointeur de souris n'aura ce autant de mal à bouger.



La force est de retour !

SideWinder Force Feedback 2 | Une puissance plus nuancée.

La sortie d'un nouveau périphérique Microsoft est toujours un petit événement en soi, surtout lorsqu'il s'agit de la nouvelle génération de joysticks à retour de force, j'ai nommé le SideWinder Force Feedback 2. Par rapport à son ancêtre, bien des modifications ont été apportées, le plus remarquable étant le design plus compact, qui prendra moins de place sur votre bureau. Le socle intègre l'alimentation (adieu boîtier externe encombrant), le rendant plus lourd et donc beaucoup plus stable. Les neuf boutons sont bien placés, en dehors du bouton des missiles que l'on risque d'enclencher par accident. Autre défaut, la molette des gaz qui est bien moins ample et précise que sur le Force Feedback premier de nom.

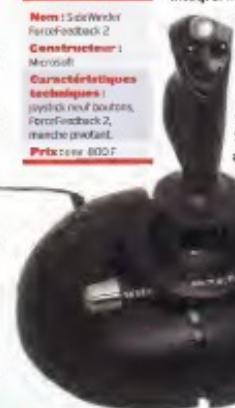
La gestion du retour de force est maintenant totalement prise en charge par un microprocesseur

■ **LUXE** Toujours avec une apparence haut de gamme, mais à un prix tout doux.

Intégré. Il est annoncé 100 effets différents pour 50 auparavant. Si la puissance n'a pas beaucoup évolué, les effets sont plus subtils et intéressants. Dans Starlancer, les plaisirs apportés par cette technologie sont toujours présents, mais il faudra attendre des jeux exploitant réellement le Force Feedback 2 pour se prononcer définitivement.

Dernier point, alors que son grand frère était vendu dans les 1 300 francs, celui-ci est proposé à environ 800 francs. ■

Note ★★★★



Le 4.1 accessible

LCS2514 | Un kit d'enceintes moyen.

À près un kit d'enceintes plates, Labtech s'attaque au monde de la quadriphonie avec le LCS-2514. Ce dernier se compose de quatre satellites de petite taille, qui dégagent une puissance de 4 watts RMS chacune, et accompagnées d'un caisson de basses en bois de 15 watts RMS. Ceci nous donne une puissance correcte, mais un peu en retrait par rapport à la concurrence (Ablec, Creative, etc.). La qualité d'écoute de l'ensemble est honnête, sans plus. Ainsi, les aigus sont de qualité plus que moyenne et les médiums difficilement perceptibles. La palme revient aux basses, qui ne descendent pas beaucoup et qui saturent facilement. De plus, l'ergonomie est des plus

INFOS
Nom : LCS2514
Constructeur : Labtech
Caractéristiques techniques :
Kit quadriphonie,
quatre satellites de 4 watts RMS,
caisson de basses 15 watts.
Prix : env. 700 F

discutables. En effet, un seul satellite (celui de droite) supporte les connexions à la carte son et au caisson de basses, ce qui ne facilite pas l'installation. Le volume est réglable, mais les deux molettes (enceintes avant et arrière) ne sont pas d'un accès facile, à moins qu'elles ne soient de part et d'autre de l'écran. Ce qui n'est pas le panacée pour un kit 4.1. Finalement, nous sommes en présence d'un produit correct, qui pêche par une qualité d'écoute trop moyenne. Seul son prix lui permet de rattraper ces handicaps. ■

Note ★★



DÉCEVANT Labtech nous avait habitués à bien mieux par le passé.

ETAINA

24 NOVEMBRE, BERLIN, KINO INTERNATIONAL

LA PREMIERE CEREMONIE EUROPEENNE DES OSCARS DU JEU VIDEO



www.etaina.com

SÉLECTIONNEZ LE
MEILLEUR JEU...

Colin McRae Rally 2.0 (PS/PC)
Doom Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

du 1er au 3e PRIX :
1 ordinateur Multimedia
du 4e au 102e PRIX :
33 jeux Nintendo,
33 jeux PlayStation,
33 jeux d'ordinateur

CATEGORIES DES
OSCARS :

Meilleur jeu d'action
Meilleur jeu d'aventure
Meilleur personnage de jeu
Meilleur jeu de combat
Meilleure musique de jeu
Meilleurs graphismes
Meilleur jeu on-line
Meilleur jeu de course
Meilleur jeu de rôle
Meilleure simulation
Meilleurs bruitages de jeu
Meilleur jeu de sport
Meilleur scénario de jeu
Meilleur jeu de stratégie
Meilleure innovation graphique
Meilleur jeu de l'année

FAITES ENTENDRE VOTRE VOIX, VOTEZ SUR : WWW.ETAINA.COM

ETAINA - ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD - EUROPE 2000

Sponsorié par

Présenté par



Agent trouble

Deus Ex | Le cyber-scénario le plus tortueux depuis Ghost in the Shell.

Deus Ex est peut-être le meilleur jeu de l'année mais pas le plus facile ! Pour faire de vous le meilleur cyber-agent du monde, voici une soluce peu classique mais à l'efficacité garantie. Et surtout, ne faites confiance à personne, agent Mul... euh Denton !

Pour chaque mission, nous vous offrons quelques considérations stratégiques qui peuvent éviter bien des tracas, ainsi que les emplacements des lieux secrets et les codes, login, pass et autres cadeaux agréables.

Les objectifs sont donnés dans l'ordre chronologique (P pour primaire et S pour secondaire), mais certains objectifs secondaires peuvent être atteints dans un ordre différent.

MISSION 1

OBJECTIFS

- P : Pénétrer dans la statue de la Liberté.
- S : Rencontrer Harley Filben.
- S : Délivrer un agent de l'UNATCO retenu prisonnier dans la statue.
- P : Faire votre rapport à Manderley au niveau 2 du QG de l'UNATCO.
- S : Visiter Sam Carter pour l'équipement et Jaime Reyes pour un examen médical.
- P : Aller au bureau de Manderley pour recevoir vos ordres de mission.
- S : Rencontrer votre partenaire, l'agent Anna Navarre.

STRATÉGIES

En ce début de jeu, rappelons qu'il peut être judicieux d'éviter les combats inutiles en marchant discrètement ou en se cachant dans l'ombre, derrière les caisses ou tout simplement, en étant trop loin pour être vu.

Votre contact, Harley Filben, se trouve sur l'autre quai, au nord de la Statue. Il vous donnera une clef (inutile si vous passez par la droite). Vous pourrez acheter des munitions à sa copine et trouver des choses intéressantes dans les soutes du bateau coulé - si vous n'avez pas peur de vous mouiller.

Juste à la sortie des docks, au sud, un amas de caisses contient un cache secret. Vous y trouverez des robots médicaux très utiles



■ ANNA PLUS Un bon moyen de se débarrasser de cette folle est de placer une grenade LAM sur le mur derrière elle et de tirer dedans après s'être éloigné. Pas très galant mais efficace.

pour se refaire une santé.

Il est plus facile de remplir la mission en contournant la Statue par la droite. Vous trouverez un amas de caisses où sont posées des échelles. Une fois dans la Statue, descendez délivrer le captif puis remontez pour remplir l'objectif principal en parlant avec le chef des rebelles (inutile de le tuer).

La clé de placard du labo

médical est derrière la plante dans le bureau de Jaime Reyes (le médecin).

Lorsque vous irez voir Alex Jacobson, il y a une trappe secrète près de premier bureau sur la droite. Vous y trouverez une lunette de visée, une clef et des munitions.

Parlez au Sergent Kaplan devant le QG de l'UNATCO. En choisissant « Clean 'em out », vous obtiendrez de précieuses informations.

Vérifiez que vous avez à manger avant de quitter l'UNATCO.

CODES

Code du poste de communication à droite du siège de l'UNATCO : 0451
Terminal de sécurité de l'UNATCO :
Login : SATCOM - Pass : UNATCO_001
Terminal de sécurité NSF :
Login : NSF001 -
Pass : smashthestate
Compte bancaire ATM :
N° : 230023 PIN : 4558
Votre compte Internet :
Login : JCD - Pass : bionicman
Compte Internet de Manderley :
Login : jmanderley -
Pass : knight_killer



■ LE CARNAGE Voilà ce qui se passe quand on m'énerve. Attention tout de même aux caisses de TNT, elles font sauter toute la station !

MISSION 2**OBJECTIFS**

P : Prendre le bateau de police situé sur lequel. ■ S : Localiser le baril d'Ambrosia volé. ■ P : Libérer les otages retenus dans la station de métro Battery Park. ■ P : Faire un rapport à Paul à la station Hell's Kitchen. ■ P : Trouver le générateur secret des terroristes (NSF). ■ S : Parler à des gens dans le bar ou la clinique pour avoir des indications sur l'emplacement du générateur.

■ S : Régler le problème des otages dans le Renton Hotel.

■ S : S'occuper d'un type nommé Johnny. ■ S : Secourir l'amie du trafiquant, Ford Chick, retenue prisonnière dans un laboratoire secret situé dans les égouts.

STRATÉGIES

N'oubliez pas que vous recevez des points de skill pour vos explorations, alors promenez-vous un peu, même si vos objectifs sont atteints.

Rappelez-vous qu'en cas de serrure récalcitrante, une solution

est de placer un bidon inflammable devant et de tirer dessus. Pas cher et efficace.

Donnez à manger au gosse juste en arrivant à Battery Park. Il vous confiera un code permettant d'entrer discrètement dans la planque du NSF. Vous passez par une porte secrète située derrière le distributeur au bout du quai.

Il y a des caisses dans l'eau près du bateau de police.

Pour libérer les otages dans la station, il est préférable de passer par le système de ventilation dont l'entrée est située dans une cabane, à proximité. Optez pour l'arbalète et tirez à travers les grilles, mais attention aux représailles... et aux caisses de TNT.

Il y a la clé d'un appartement à la réception du Renton Hotel.

Dans le bar, parlez à tout le monde (ce conseil s'applique à tous les lieux, d'une manière générale).

Allez jusqu'à « 10 seconds » lorsque vous parlerez à Johnny, puis discutez avec la fille de l'hôtelier deux fois.



INDISCRÉTION Au rez-de-chaussée, les toilettes pour dames renferment une clef. Celle-ci vous servira dans la cave secrète.

La clef que vous donne le trafiquant ouvre une bouche d'égout, près du métro. Après avoir délivré son ami, retournez le voir; il vous vendra de l'armement relativement bon marché.

Pour détruire le générateur, mieux vaut passer par les toits et redescendre. Il est facile d'éliminer les autres guetteurs grâce au fusil à lunette pris au premier agent NSF.

"J'AIME L'ODEUR
DE MES ADVERSAIRES
QUAND ILS BRÔLENT..."

BUTHANE
(121 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

QTAKE



JOUABLE
EN
RESEAU
SUR

GOA

www.goa.com



■ SOUFFRIRS Pour vous mettre Jock dans le poche, offrez-lui quelques bières bien fraîches, donc achetées au bar (bande de radi).

CODES

Code du distributeur : 9183
Comptes ATM :
N° : 947761, 543654
PIN : 2867, 5544
Code du coffre de la chambre de Paul : 4321
Compte Internet de Paul :
Login : pdenton - Pass : chamele0n
Code d'entrée de l'entrepôt : 3316
Mot de passe du trafiquant : bloodshot
Code de panneau derrière le lit du trafiquant : 432
Code secret dans les égouts : 2167
Terminal de sécurité de MJ12 :
Login : MJ12 - Pass : coupetaf
Code du bureau sous le générateur : 9923

MISSION 3

OBJECTIFS

P : Faire un rapport à Manderley.
■ P : Localiser l'aéroport où les terroristes du NSF ont placé l'Ambrosia. Commencer par le métro. ■ S : Remettre une pompe en marche pour les SDF de la station Brooklyn Bridge. ■ S : Assassiner le revendeur de drogue pour El Rey.
■ S : Localiser les trois barils d'Ambrosia manquants. ■ P : Tuer Juan Ivanovich Lebedev.

STRATÉGIES

Dans la station Battery Park, payez Harley Filben pour qu'il vous donne le mot de passe : underworld. Remontez et allez parler avec Charlie qui vous donnera le code de la cabine téléphonique.

Vous pouvez aussi obtenir le LAM du junkie en l'échangeant contre une dose de zyme, obtenue auprès du revendeur, ou dans une chambre de l'hôtel Renton.

La clé des toilettes des Moles (x taupes 2 en V.F.) est dans la

planque du chef du NSF. Allez à l'autre bout du souterrain et faites un sort aux cartons. Vous noterez qu'une brique dépasse du mur, enfoncez-la.

Après avoir ouvert les toilettes des Moles, prenez par la droite, après avoir coupé les jets de vapeur, et utilisez la petite caisse pour grimper par-dessus le muret.

Dans le biseau de l'hélicoptère, le terroriste caché dans les toilettes possède la clé de la salle de contrôle. Il y a un bouton, caché derrière les plantes, qui permet d'ouvrir un passage secret.

À l'aéroport, un bon moyen de se débarrasser des robots est de tirer dans les barils explosifs lorsqu'ils passent à proximité.

Un des barils d'Ambrosia est situé dans l'abri à bateaux, au sud-ouest de l'aéroport.

Dans le caserne, il y a un escalier derrière lequel se trouve une cache secrète pleine de choses très utiles. Poussez la brique qui dépasse pour y accéder.

Au moment fatidique, si vous refusez de tuer Juan Lebedev, Anne le fait à votre place. Une solution est de la descendre avant qu'elle ait le temps de réfléchir. Attention, c'est une corlance, mais il aurait de toute façon fallu le faire à un moment ou à un autre.

Visitez l'avion de fond en comble, vous y trouverez notamment le dernier baril d'Ambrosia et une boîte d'augmentation enfermée à double tour. Le code qu'il vous faut est sur un datacube dans les quartiers personnels de Juan Lebedev.



■ ON T'ANNA Anna vous cache si vous entrez dans la cache NSF par-devant.

CODES, MOTS DE PASSE, ETC.

Code de la cabine téléphonique : 6653
Code d'accès sous le lavabo, dans les toilettes des femmes : 5482
Code d'ouverture de la porte du hangar : 5914
Code d'ouverture de la caisse magnétique contenant l'augmentation : 9905
Ordinateur personnel
dans l'hélicoptère :
Login : etodd - Pass : saintmary.

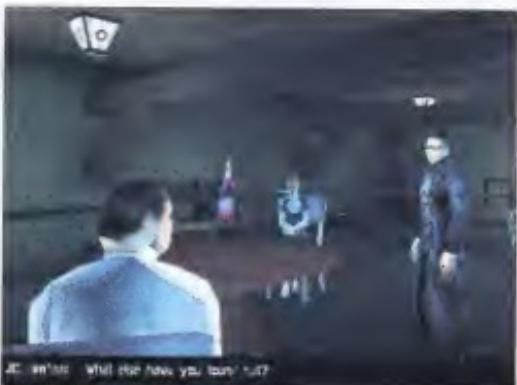
MISSION 4

OBJECTIFS

P : Faire un rapport à Manderley.
■ S : Dire à Jaime que Walton Simons le cherche. ■ P : Prendre l'hélicoptère. ■ P : Aller dans l'appartement de Paul à Hell's Kitchen. ■ P : Aller dans l'ex-base du NSF et vérifier les dires de Paul. Émettre un message par satellite. ■ P : S'échapper par le métro, direction Battery Park.

STRATÉGIES

Vous trouverez Jaime Reyes et Walton Simons en pleine discussion dans la pièce adjacente au bureau de Manderley. Parlez avec



■ BON APPÉTIT Faites la caisse avec les gens du restaurant, vous apprendrez des tas de choses amusantes, et pourrez même parler avec votre voisin français (assis à une table).

**Ne jouez pas les héros.
Le but est de survivre,
pas de gagner des médailles
en chocolat !**

chacun deux fois pour faire le tour des possibilités.

En arrivant sur le toit de l'hôtel Renton, passez directement par la fenêtre en bas de l'échelle, c'est celle de l'appartement de Paul. Là, n'oubliez pas de visiter le coffre caché derrière le tableau.

Allez discuter avec Gilbert et Sandra Renton, à la réception de l'hôtel. Donnez une arme à Gilbert si vous en avez une, puis remontez pour croiser Jojo. Aidez ensuite Gilbert à se débarrasser de lui.

Le terminal de sécurité permettant d'ouvrir la cave secrète se trouve dans la salle des ordinateurs, au niveau 2 de la base NSF. N'oubliez pas d'expulser les gaz toxiques en appuyant sur le bouton, au fond à droite.

Attention, dès que vous aurez envoyé le message satellite, les troupes de l'UNATCO auront l'ordre de vous abattre. Il vous faudra pourtant rejoindre la chambre de Paul. Là, ne jouez pas les héros et n'hésitez pas à l'abandonner pour rejoindre la station de métro. Sa

mort ne change rien à la suite du jeu. Garder le maximum de points de vie pour la suite est crucial.

CODES

Code du panneau derrière le tableau dans la chambre de Paul : 4321

Terminal de sécurité de la base :

Login : tjellerson -

Pass : newrevolution.

Ordinateur sur le toit (appuyer sur tous les boutons) :

Login : mcollins - Pass : revolution.

Deuxième ordinateur sur le toit :

Login : napoleon - Pass : revolution.

Code de la grille de la station de métro : 6262

MISSION 5

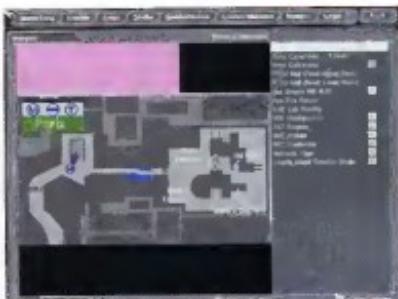
OBJECTIFS

P : Vous échapper des installations du Majestic 12. ■ P : Récupérer des données sur le corps de Paul. ■ S :

Récupérer l'équipement qui vous a été pris lors de votre capture.

STRATÉGIES

Lorsque la porte de votre cellule s'ouvre, courrez ouvrir la cellule d'à



■ PLAN SOMMAIRE Oui, je sais, les cartes ne sont pas un modèle de précision dans Deus Ex. C'est même à peu près le seul défaut du jeu...

côté, puis profitez de l'éloignement du garde pour récupérer le bâton et le contenu de la caisse.

Vous ne devriez pas avoir trop de mal à le neutraliser.

Dans la salle de maintenance des robots, montez au premier étage après avoir neutralisé le garde proche de l'entrée et récupéré son arme. Vous pouvez soit aller directement - et discrètement -

**C'est pas les Anglais
qui ont brûlé
Jeanne la Pucelle
C'est moi** LE BOURREAU
(51 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

AGE
EMPIRES
II

JOUABLE
EN
RESEAU
SUR

GOA

www.goa.com

Fouillez toutes les armureries, tous les cadavres, ouvrez tous les tiroirs : les munitions sont une denrée rare !

à l'armurerie au bout de la salle, soit investir le centre de contrôle et retourner les robots contre les gardes en pilotant le terminal de sécurité.

Dans l'armurerie, courez directement au premier étage et abattez le garde qui vous a suivi. Redescendez et longez le mur. Là, un bazooka vous attend, utilisez-le pour faire exploser la tourelle défensive.

Si vous n'avez pas encore éliminé Anna Navarre, n'oubliez pas de visiter l'ordinateur personnel de Manderley après l'avoir occis. Allez prendre soin d'Anna, puis retournez voir Alex Jacobson qui vous donnera la clé des champs.

CODES

Code des cellules de détention : 4679
Code de la porte de sortie de la prison : 4089
Code dans le quartier médical : 0199
Code de la porte de sortie : 1125
Ordinateur de la zone médicale : Login : mjl2 - Pass : invader
Ordinateur de Manderley : Login : jmardray - Pass : knightkiller
Ordinateur de Gunther : Login : ghermann Pass : zeitgeist.

MISSION 6

OBJECTIFS

P : Désactiver le blocage de l'arrimage de l'hélicoptère de Jack.
■ P : Chercher Tracer Tong à l'est du marché Wan Chai. ■ P : Trouver et examiner l'épée Dragon's Tooth afin de savoir si Maggie Chow ment.
■ S : Trouver au poste de police les preuves qui mettront un terme à la guerre des Triades.
■ P : Retrouver le Dragon's Tooth.
■ P : Confondre Maggie Chow en montrant l'épée à Max Chen.



PANIQUE À BORD Au premier coup de feu, ces cowards courrent dans tous les sens.

■ P : Rendre compte à Gordon Quick de la réaction du Red Arrow à l'annonce de la culpabilité de Maggie Chow. ■ P : Aller dans le centre opérationnel afin que Tracer Tong désactive votre auto-détruction.

■ P : Récupérer le code ROM du Dragon's Tooth dans les laboratoires de Versalife. ■ P : Accéder au deuxième niveau de Versalife pour trouver des informations sur le virus. ■ P : Détruire le constructeur universel utilisé pour fabriquer le virus. ■ P : Faire valoir rapport à Tracer Tong. ■ P : Prendre l'hélico.

STRATÉGIES

Commencez par explorer le sous-sol du hangar. Trouvez la salle des munitions et lisez le datacube.

Débarrassez-vous des gardes en libérant un gaz mortel dans le système de ventilation.

Le troisième placard, au premier étage de la salle des gardes, contient la clé de la salle de contrôle qui vous manque. Attention, l'ouverture de la porte coïncide avec la sortie de deux redoutables robots.

Le datacube de la marchande de journaux contient le plan du marché Wan Chai.

Après avoir parlé à Maggie, ne sortez pas, mais inspectez les lieux. Au premier étage se trouve le terminal de sécurité. Entrez dedans (passe ou piratage) et ouvrez la porte de la section MJ12. Attention, dès que vous avez ouvert la porte, marchez sans faire de bruit. Allez à la porte à droite de l'entrée de l'appartement (cachée par un panneau qu'on ouvre en agitant sur la lanterne).

Dans le Lucky Money, laissez les gardes de Max Chen s'occuper du commando MJ12.

Pour avoir le code du labo de Versalife, le plus simple est de parler à l'employé du deuxième étage, puis de tuer son chef.

Dans les sous-sols de Versalife,

examinez bien les salles à gauche et à droite de la Statue avant de descendre.

Lorsque vous retournez à Versalife, vous allez déboucher devant une échelle qu'il ne faut pas prendre. Rentrez plutôt le code 07681 sur le clavier à votre droite et suivez le chemin ouvert par les portes qui se lèvent.

Attention, Maggie Chow va essayer de vous faire du mal. Après avoir déclenché la destruction du constructeur universel, sautez directement dans une des ouvertures qui se forment au centre pour échapper aux aiguillons-bots. Repérez ensuite le conteneur non radioactif et plongez dedans.

CODES

Code d'évacuation des gaz : 99871
Code de l'ascenseur de l'hôtel Queen's Tower : 3444
Code du coffre du poste de police : 87342
Code du Luminous Path : 1997
Code de l'entrée de Versalife : 06288
Code d'entrée vers les labos de Versalife : 6512
Code de la pile des augmentations : 5878
Code de la seconde entrée de Versalife : 55655
Code de destruction du constructeur universel : 525
Code de remontée de la porte : 768
Terminal de sécurité de Maggie : Login : mchow - Pass : insurgent.
Terminal de sécurité des labo Versalife : Login : MJ12 - Pass : security.

MISSION 7

OBJECTIFS

P : Aller discuter avec Harley Fifen dans l'Underworld Tavern. ■ P : Rencontrer Stanton Dowd dans les ruines d'Osgood and Sons, près du tunnel. ■ S : Tuer Joe Greene, le traître, dans le clinique. ■ P : Couler le PCS Wall Cloud en le faisant sauter en cinq endroits. ■ S : Rencontrer le trafiquant pour lui acheter des explosifs. Ramener de l'Ambrosie à Stanton Dowd pour le guérir le Mort Grise. ■ P : Revenir sur le toit de l'hôtel pour prendre l'hélico.

STRATÉGIES

Vous devriez parler au militaire qui se tient à côté du bar. Il vous aidera à pénétrer dans la base navale.



■ YELLOW SUBMARINE C'est cette petite chose qui vous emmène dans le laboratoire immergé. Le plus dur est d'accéder à l'engin.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926



**LA
PLUS**



CROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vos déblocages

3615 **ASTU**
3615 **SOLU**

NUDGE Interactive © 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



■ POISSONS ROUGES Ces bestioles sont vos principaux ennemis sous l'eau. Aucune arme à feu ne fonctionne, restez farouche ou le contraire.

L'essentiel, dans cette courte mission, est d'éviter de rencontrer les gardes et les robots dans les rues de Hell's Kitchen. Toutefois, en se cachant dans la sortie de secours du bar, on peut pratiquement allumer tout ce qui bouge.

Il n'est pas nécessaire d'acheter des explosifs au trafiquant. Il y a ce qu'il faut dans le bateau que vous allez détruire.

MISSION 8

OBJECTIFS

P : Entrer dans le bâtiment principal situé au nord des docks.
■ S : Trouver le dépôt d'armes et prendre LAM et roquettes.
■ S : Couper les générateurs court-circuités. ■ P : Rencontrer Stanton Dowd au cimetière, dans sa crypte familiale. ■ P : Prendre l'hélicoptère pour Paris afin de contacter le groupe Silhouette. ■ P : Détruire le champ électromagnétique qui empêche Jock de décoller.

STRATÉGIES

Si vous avez parlé à Vinny le marin dans la mission précédente, vous pouvez aller voir le garde à l'entrée. Il vous ouvrira la porte principale.

Vous pouvez utiliser des barils explosifs pour faire sauter, au choix, les portes des camions, des borts, etc.

Une fois dans le hangar face à la porte principale, on accède à l'entrepôt de munitions en prenant l'escalier, puis la passerelle au-dessus de la salle de sécurité. Ouvrez les bunkers à partir de la salle de contrôle située au fond à droite.

Pour aller dans le bateau, le plus simple est de parler avec un type qui se trouve dans le vestiaire au milieu

duquel. On peut aussi y accéder en nageant ou par l'étage en positionnant la poutrelle.

La première salle du pont inférieur contient deux cibles à faire sauter. Pour atteindre la seconde, vous devez entrer le code de la passerelle, monter à l'échelle puis briser la vitre à l'autre bout. Passez par l'ouverture pour marcher sur les tuyaux et atteindre votre objectif.

Dans la salle des pompes, sautez à partir du haut pour atteindre un balcon qui contient de nombreuses surprises.

Pendant que vous parlez à Stanton, les troupes du MJ12 investissent le cimetière. Il y a un passage secret qui vous mènera au beau milieu du cimetière. Le champ électromagnétique est dans la maison du gardien. Quand vous l'aurez éliminé et fait sauter l'appareil, d'autres soldats viendront à votre rencontre. Évitez-les autant que faire se peut en courant vers l'hélico.

CODES

Code d'entrée de l'entrepôt EST : 2249
Code de la passerelle vers le bateau : 6655
Code de la passerelle sur le pont inférieur : 9753
Code de l'armurerie du bateau : 71324
Code des quartiers du capitaine : 68678
Terminal de sécurité docks et bateau :
Login : Walton - Pass : Simons.
Codes personnels du capitaine :
Login : kzaho - Pass : captain.

MISSION 9

OBJECTIFS

P : Prendre contact avec l'Illuminati à Paris pour rencontrer Morgan Everett. ■ S : Tuer les quatre monstres dans les égouts et en informer la femme qui habite les ruines. ■ S : Tuer les trois soldats du MJ12 dans le métro et le dire à Daboo. ■ S : Libérer les membres de la Silhouette emprisonnés dans le bunker 3. ■ P : Trouver Nicolette Duclare dans le club La Porte de l'Enfer. ■ S : Récupérer la drogue cachée dans la boulangerie pour la vendre à Renault. ■ P : Rencontrer Nicolette Duclare derrière La Porte de l'Enfer. ■ P : Fouiller le château des Duclare pour trouver la preuve des relations entre Morgan Everett et Beth Duclare. ■ P : Trouver le



■ SUR UN TOIT BRÛLANT Suivez les snipers avant qu'ils ne le fassent !

terminal secret de Beth Duclare.

■ P : Parler à Nicolette pour qu'elle vous donne la clé de la crypte et y aller.

STRATÉGIES

Depuis le toit, vous pouvez voir des commandos du MJ12 en contrebas. Si vous avez un fusil à lunette assez précis, il est possible d'en abattre quelques-uns.

N'oubliez pas de retourner voir Aimée après vous être occupé des mutants dans les égouts.

Trois commandos du MJ12 vous attendent à la sortie des égouts. Il est difficile de les éviter, alors utilisez cette cachette pour en éliminer au moins un.

Vous devez visiter le bâtiment 14, en face de l'entrée des catacombes. Il y a la clé d'un bateau dans l'entrepôt situé au sous-sol.

Allez parler à Dafoe, à l'entrée du métro, et proposez-lui d'éliminer les soldats.

Voici les bâtiments utiles à visiter dans les rues de Paris : le restaurant, au sud-est, dans lequel vous devez parler aux gens attablés ; l'hôtel, qui héberge Renault, le trafiquant de drogue ; la boulangerie, dont le four contient des doses de drogues ; le bâtiment 12, qui ne contient qu'un code de distributeur ; le bâtiment 11, qui est habité par un trafiquant d'armes ; et enfin, la station de sécurité, qui vous offre la possibilité de désactiver les bots.

Il y a deux manières d'entrer dans le château. La porte de devant nécessite l'emploi d'explosifs alors



■ BUSINESS, BUSINESS L'entre du trafiquant est près de la bague de métro.



TURISME À HONG KONG Visitez tous les coins de la ville : ce bateau hélisque avec trafiquants. Tirez aussi sur les lanternes.

que celle de derrière s'ouvre au pied-de-biche. A vous de choisir.

Il y a un passage secret que l'on ouvre en bougeant le tableau dans la chambre de Beth.

C'est en agissant sur le candélabre de la cave qu'on ouvre le passage vers l'ordinateur secret de Beth.

Lorsque vous sortirez du château pour aller à la crypte, deux commandos MJ12 vous attendront dans le labyrinthe.

CODES

Code de l'ascenseur : 4003
Code de l'accès aux égouts : 0001
Code de la réserve de la Porte de l'Enfer : 1966
Terminal de sécurité du bâtiment 14 :
Login : rzelazy - Pass : shadowjack.
Terminal de sécurité des catacombes :
Login : heia - Pass : ragnarok.
Terminal de sécurité du MJ12 :
Login : streetstation17 -
Pass : werewolf.
Terminal de Nicolette :
Login : nicolette - Pass : chad.
Terminal de Beth :
Login : bduclare - Pass : nico_angel.
Comptes ATM (pour retirer de l'argent) :
N° : 221969, 001506, 004418,
002639, 005133.
PIN : ddblib, nega006, morbus13,
aramis01, salem008.

MISSION 10

OBJECTIFS

P : Accéder au terminal pour que Morgan Everett puisse terminer sa recherche de remède contre la Mort Grise. ■ S : S'emparer de l'or détenu par le MJ12 dans la Cathédrale des Templiers. ■ P : Aller à la station de métro et attendre les instructions. ■ P : Rencontrer Toby Atanaw dans

la station de métro. ■ P : Aller à l'hélicoptère et voler vers la base aérienne de Vandenberg. ■ S : Tuer le faux mécanicien infiltré dans la base d'Everett. ■ S : Dire à Everett que Lucius Debeers est bârd. ■ S : Dire à Lucius qu'Everett n'a pas l'intention de le ramener à la vie.

STRATÉGIES

Vous pouvez plonger dans l'eau et nager directement jusqu'à la cathédrale, mais le trajet est long. Soyez sûr de pouvoir rester assez longtemps sous l'eau.

À droite de la cathédrale se trouvent des treilles qu'il vous faut escalader. Faites sauter la vitre sur le toit et laissez-vous tomber dans la bibliothèque.

Il est indispensable de passer par la salle des moines qui contient un datacube indiquant des codes cruciaux.

La chambre de Sidon contient l'er, la Fontaine de la Sagesse n'est autre que la salle de l'ordinateur et enfin, le Nombril et le Secret sont les codes des terminaux de sécurité et personnels.

Pour détruire l'affreux Gunther, trois moyens : dire les mots magiques si vous les connaissez, l'emmener dans une zone dont vous avez trafiqué les tourelles de défense, ou le combat traditionnel. Attention, il utilise un lance-flammes, ayez un extincteur à portée de la main.

Le mécanicien qui s'occupe de l'hélico est un imposteur. Parlez-en à Morgan et faites-lui sa tête.

Ouvrez la salle au fond de la chambre d'Alex et prenez la clé. Ensuite, dirigez-vous vers la salle de bains du premier étage. Le miroir vous révèle un passage secret qui s'ouvrira avec votre clé.

CODES

Salle de Sidon : 1942
Fontaine de la Sagesse : 0022
Nombre : 34501
Secret : 0871
Code des suspenseurs d'augmentations : 2384, 6426
Terminal de sécurité de Morgan :
Login : Moverrett - Pass : Pynchon.

Attention : à vouloir visiter tous les recoins des niveaux pour gagner de l'expérience, vous risquez d'anticiper sur le scénario. Soyez prudents !

centre de communication.

■ P : Trouver Gary Savage dans la salle de contrôle. ■ P : Reller Daedalus au terminal militaire situé au deuxième étage de la salle des commandes. ■ P : Rétablir le système informatique de Vandenberg. ■ P : Aller dans la salle de contrôle pour recevoir un message de Bob Page. ■ P : Aller délivrer la fille de Gary Savage.

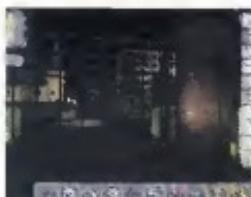
STRATÉGIES

Au nord de l'entrée principale se trouve une autre entrée. Vous y verrez deux commandos MJ12 et un homme en noir. Un bon moyen de les faire disparaître est de tirer dans les boîtes de TNT placées à proximité.

Pour vous débarrasser des bots, une solution élégante est d'ouvrir la porte du hangar contenant les bots de la base. Une fois délivrés, ils bousilleront gentiment leurs homologues. Lorsque vous vous trouverez en face d'une pièce irradiée, vous pouvez escalader les tuyaux aurdessus pour éviter les radiations. Après vous être approvisionné (sans oublier de mettre les araignées hors service), n'oubliez pas de placer un carton sur l'ascenseur pour monter au niveau 2.

À la station d'essence abandonnée, parlez aux clochards qu'ils vous donneront la clé d'accès aux égouts. Attention, vous allez déboucher près d'un commando MJ12.

Une solution pour délivrer Tiffany : faites le ménage silencieusement autour de la maison, puis déverrouillez discrètement la porte. Montez ensuite sur le toit et balancez une ou deux grenades à gaz par la lucarne. Sautez devant la maison, ouvrez la porte et massacrez l'homme en noir et le soldat. Attention, si vous les laissez réagir, ils tueront la demoiselle au moindre bruit suspect.



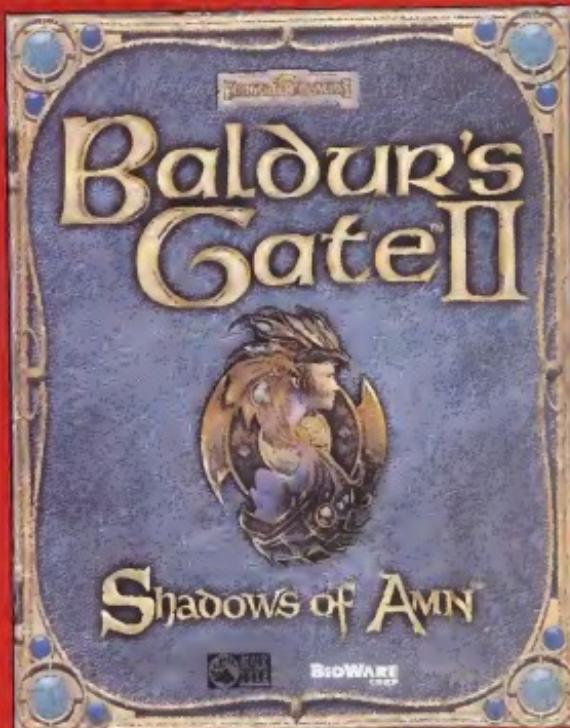
TÊTE D'ENTERREMENT Attention, le gars qui va vous ouvrir est un traître !

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN

ABONNEMENT

Gen4
► PC CD-Rom

ÉCONOMISEZ
184 F 50



Baldur's Gate II Shadows of Amn - 379 F TTC

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Ainsi que le jeu de rôle, voici le jeu qui va faire l'hit ! Avec ses graphismes sur 800 x 600 et ses décos typés féériques, Baldur's Gate II est magnifique. Le premier épisode a nécessité déjà plus de 150 heures de jeu, et ce nouvel épisode promet 300 heures à compléter et vous offriront toutes les qualités. Vous pourrez en plus reprendre le jeu, emménage que vous pourrez très rapidement. Vous l'aurez compris, tout est prévu pour que vous ne déviez pas de votre PC. À la fois beau et prenant, Baldur's Gate II est certainement le meilleur jeu de rôle actuel.

POUR VOUS

GEN4 PC 349 F 269 F

+ 250 F

Baldur's Gate II 379 F

TOTAL 519 F

au lieu de 729 F

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu Baldur's Gate II Shadows of Amn au prix exceptionnel de 519 F (France uniquement)

Nouvel abonnement Réabonnement

Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 269 F (étr. & Dom-Tom 399 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Je règle par : chèque à l'ordre de Computec Pressimage mandat lettre

carte bancaire n° :

expire fin :

Date : ... / ... / ... Signature obligatoire :

Les données saisies sont traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification peuvent être exercés par la loi du 06/01/78 pour exercer vos droits du service abonnement.

Veuillez nous informer si ce que ces données sont utilisées ultérieurement ou non dans le traitement par écrit.

GÉN4 PC
Service abonnement
BP6
59718 Lille Cedex 9
Tél. 0 825 000 332 (0,99F/min)

Un numéro dans le circuit des réseaux dédiés. Toute offre d'abonnement est soumise aux dispositions de la loi sur les réseaux.

Offre valable jusqu'au
31 octobre 2000

B138C



■ **TRACER TONG** Voici le jeu de Tong. Revenez-y après chaque balade dans Versailles et n'oubliez pas de visiter les lieux de fond en comble.

CODES

Code du générateur de secours :
SB6B

Terminal de sécurité :

Login : command - Pass : zebra42,

Système de sécurité du tunnel :

Login : tunnel01 - Pass : omega2a.

Ordinateur principal :

Login : Gsavage - Pass : Tiffany.

Choisissez bien qui vous désignerez comme maître du monde, ce n'est pas sans conséquence pour vous.

MISSION 12

OBJECTIFS

P : Voler un mini-sous-marin situé dans le module URV et se rendre au labo sous-marin. Là, trouver les schémas qui permettront à Gary Savage de compléter le constructeur universel. ■ P : Trouver Gary Savage et Jock sur le toit de la base du sous-marin. ■ P : Empêcher le lancement du missile nucléaire.

■ P : Reprogrammer l'objectif du missile sur la zone S1. ■ P : Aller à la rampe de lancement et vérifier que le MJ12 ne sabote pas le lancement. ■ P : Trouver Jock à l'extérieur du silo.

STRATÉGIES

L'accès au sous-marin, s'il est long, ne réserve pas beaucoup de surprises. Parlez aux scientifiques et faites attention aux snipers. Utilisez l'arbalète avec des carreaux empoisonnés contre les espèces de lézards et tout ira bien.

Éliminer Walton Simons n'est pas une mince affaire. Il est puissamment armé et très résistant. Une solution consiste à courir vers le couloir (à droite de l'entrée) et à tapiser les murs de LAM très rapidement. Comme Walter vous poursuit, il passera forcément par là ! Après être entré et avoir abattu les soldats du MJ12 présents dans la salle de lancement du missile, n'oubliez pas de visiter la salle de bains. Pour cela, montez à l'échelle

et laissez-vous descendre par le plafond.

Dans le silo de lancement, commencez par grimper tout en haut afin d'éliminer vos ennemis à l'étage d'en dessous. Procédez de la même manière pour les autres étages. Vous allez tomber sur Howard Strong qui, comme son nom l'indique, est plutôt balzique ! Une bonne balle dans la tête depuis l'étage supérieur et il n'y paraîtra plus.

CODES

Code d'entrée des silos : 8456

Terminal de sécurité URV :

Login : tech - Pass : sharkman.

Terminal de sécurité du labo

Immergé :

Login : oceanguard - Pass : kraken.

Ordinateur du labo immergé :

Login : mj12 - Pass : skywalker.

Terminal de sécurité du silo :

Login : elder - Pass : armageddon.

MISSION 13

P : Accéder au bunker de la zone S1 et trouver comment passer derrière les portes blindées au nord de l'Héliabase. ■ S : La voie de Morgan Everett : tuer Bob Page et préparer le terrain afin que le chef de l'Illuminati puisse guider les peuples à partir d'un gouvernement secret et néanmoins compatissant.

Détruire les quatre réacteurs à fusion du Bunker et aller à la salle de contrôle centrale afin de couper l'alimentation des systèmes d'autodéfense. ■ S : La voie de Trace Tong. Trouver et arrêter le système de refroidissement au nord-est du secteur 4. Revenir au réacteur du secteur 3 pour terminer le boulot. En détruisant le hub de communication globale, vous éliminez toute communication sur Terre et du coup, ramenez la



■ **MÉTROPOLITAIN** Attentive, deux soldats se cachent au fond à gauche.

civilisation des siècles en arrière, mais peut-être dans la paix...

■ S : Aller à la salle de contrôle du réacteur. Mettre en marche les injecteurs d'ions et activer la réaction antimatière-matière. Courir.

■ S : La voie de Hélos. Désactiver le verrouillage d'échange de données sur le routeur d'Aquinas, à l'est de secteur 4. Vous pourrez alors échanger des informations entre Hélos et vos augmentations et diriger le monde avec lui, en toute intelligence. ■ S : Fusionner avec Hélos.

STRATÉGIES

La zone S1 est protégée par quelques boîtes. Si votre armement est insuffisant, vous trouverez un lance-roquettes dans le bâtiment « restricted ».

Attention, lorsque vous grimpez dans la tour de quet, une grenade LAM est collée au mur. Il s'agit de la démasquer rapidement car vous n'avez pas le temps de fuir (sauvegardez avant l'ascension).

Il existe un autre passage vers l'intérieur du bunker. Pénétrez dans le hangar situé au nord de la base. Vous y trouverez des commandos et un homme en noir. Abattez-les ou évitez-les en vous dirigeant vers le citerne. Là, ouvrez la trappe à sa base, entrez et cassez le ventilateur pour pouvoir continuer.

La suite dépend de vous, selon Ole choix que vous ferez. Aucune ne présente de difficulté majeure puisque vous êtes arrivé jusqu'à ce stade. Bonne chance !

CODES

Code de sécurité de la zone : 8946

Code de la zone de repos : 0169

Armoire à explosifs : 4225

Code de l'Aquinas Hub : 1038

Code de désactivation des réacteurs

à fusion : 7243

Code d'arrêt du système de

refroidissement : 2242

Terminal de sécurité :

Login : #Si - Pass : xxibyz. ■

- Stéphane Prince



■ **PAS CONTENT** à la fin, quel que vous fassiez, vous ferez trois mécontents. Laissez-les râler et agissez selon votre conviction.

JEU COMPLET GRATUIT : 3D ULTRA MINIGOLF

PC FORCE

SOLUCES, ASTUCES & JEUX COMPLETS

SOLUCE

Les solutions de :

- Dogs of War
- Sim City 3000

TOUT POUR DEVENIR
UN AS DES QUAKE-LIKE

Martian Gothic



Demandez aux experts leurs conseils et leurs astuces pour vaincre les derniers niveaux de ce jeu de tir en vue. 8,49

Tachyon : The Fringe



Demandez le meilleur pilote de la galaxie avec ce petit guide complet des missions. 8,49

Volume 1 - 8-12 - 30 F

Cop. 7,49 6230 • Volume 12-13 - 30,00 F - 14,95 - 2000 F

L.1096-17 - 36,00 F-RD



Sydney 2000TM



GROUND CONTROL

23 pages pour tout savoir
sur le meilleur jeu de
stratégie du moment



**CADEAU : UN JEU DE MINI GOLF
+ LE CD OFFICIEL DES JEUX OLYMPIQUES
AVEC LA DÉMO JOUABLE DU JEU D'EIDOS**

Contrôle surprise

Ground Control | Repouvez l'obscurantisme en quinze missions.



Ground Control a porté la stratégie temps réel à son paroxysme, tant sur le plan visuel que sur le plan tactique, sans oublier de corser la difficulté. Plongé au cœur de l'action, vous ne pourrez compter que sur votre faculté d'adaptation et... nos conseils avisés ! Voici le guide complet de la campagne Crayven.

CRAYVEN CORPORATION

MISSION 1

Vous avez dix minutes pour accomplir la première mission. Placez vos marines en ligne puis

chargez-les dans l'APC et avancez. Vous rencontrerez deux groupes d'ennemis en chemin. Faites sortir les marines pour accélérer le combat et continuez votre chemin. Une fois à la base, dirigez vos tirs sur les tourelles avant d'éliminer les autres défenseurs. Concentrez-vous sur le relais de communication pour finir le travail, puis rembarquez tout le monde dans l'APC et dirigez-vous vers le point indiqué par le briefing.

MISSION 2

Vous avez maintenant deux groupes de marines : plus de puissance à votre disposition mais aussi plus d'ennemis ! Faites embarquer vos hommes et allez au point de rendez-vous. Vous rencontrerez peu d'opposition en route, le plus facile étant de faire descendre un groupe de marines et de les laisser s'occuper de l'ennemi pendant que l'APC continue. Au point de rendez-vous, le véhicule ennemi explose. Déplacez votre APC près du corps de l'archevêque. Faites monter tout le monde dans le camion, allez au point indiqué, et réglez votre APC sur « tir continu ».

MISSION 3

Placez vos forces sur la zone surélevée à l'ombre de la falaise. Laissez un marin dans l'herbe derrière vos forces pour barrer la route aux ennemis qui s'approcheront de la base. Sur la route, un groupe de Croisés va arriver, suivi par des Hoverdynes, puis d'autres soldats et encore d'autres Hoverdynes. Ils peuvent descendre dans la vallée ou apparaître de chaque côté : placez vos forces de façon à obtenir le meilleur angle de vue, tout en les dissimulant dans l'ombre. Le centre de recherches va être attaqué :

■ MAJINI (PARADIS)

L'impressionnante Sarah est presque aussi impitoyable que son homologue de Starcraft.

■ PETITE FAIBLESSSE Les antiaériens sont cruciaux mais dévastés face aux attaques au sol.

envoyez votre arrière-garde enquêter et repousser les soldats ennemis. Les derniers ennemis à éliminer se trouvent dans un angle de la carte. Faites avancer vos Hoverdynes tout en tirant, et ignorez l'infanterie pour abattre le chef et terminer la mission.

MISSION 4

Trouvez un point de vue élevé près de la route et laissez venir l'ennemi à vous. La première vague de Hoverdynes met du temps à capituler, pendant qu'un convoi de transports prend l'autre route. Amenez vos forces au nouveau marquise. Assurez-vous de ne pas aller trop loin vers le nord, trop solidement défendu. Les choses peuvent se compliquer au niveau des dunes mais tout ira bien tant que vous laisserez vos unités groupées et utiliserez un angle de vue élevé pour tout voir. Remontez la route jusqu'à localiser un convoi composé de quatre transports. Leur lenteur vous laisse tout le temps de les éliminer.

MISSION 5

Pénètrez à l'intérieur de la base et divisez vos forces pour garder les deux accès. Faites attention aux dégâts collatéraux (*friendly fire*) et laissez l'APC entre les deux groupes afin de les soigner. Quand les assauts auront cessé, regroupez vos forces et rendez-vous au nord-est dans le désert. Vous tomberez sur une légère résistance en route, mais rien de bien terrible. Alignez vos troupes et frayez-vous un chemin à l'intérieur. Laissez une unité de véhicules et un groupe de marines



■ ATTENTION, PIÉTONS : L'infanterie des templiers est sans blindage pour vos blindés, faites-les escorter de vos propres fantassins, expérimentez si possible.

près de la pente : des ennemis essaieront de vous prendre à revers. Massacrez-les, puis prenez le contrôle des centres de commande pour terminer la mission.

MISSION 6

À l'atterrissement, divisez vos forces en trois groupes et déplacez-les vers les trois points indiqués. Utilisez la petite minute qui vous reste pour vous habiter à vous déplacer d'une zone à l'autre. Le coin sud-ouest est le pire alors placez-y les Hoverdynes lourds.

Quand l'attaque commencera, lancez vos trois groupes dans la bataille et envoyez l'APC pour

Puisque vous ne pouvez pas construire, profitez-en pour devenir un véritable stratège.

DEVELOPPEZ DES JEUX !

Des jeux en ligne pour Internet

Profils recherchés:

Demo makers, ingénieurs grands écles et développeurs PC/MAC créatifs souhaitant réaliser les jeux réseau du XXI^e siècle



- >Animation 2D et 3D
- >Système et réseau
- >Modélisation
- >Intelligence artificielle
- >Développement Windows
- >Développement Mac
- >Développement Web
- >Conception graphique

Où cela ?

Meta Game Factory

Chez Winwise, 16 rue Gaillon 75002 Paris

Pour envoyer une candidature: games@winwise.com

récupérer les unités blessées au fur et à mesure. Contentez-vous de détruire vos positions et surveillez le radar pour être sûr que vos unités ne s'entretuent pas.

Au signal, battez en retraite vers le centre de la base, pendant que les forces du Major s'emparent de vos positions. Vous devez maintenant surveiller les camions médicaux qui apparaissent sous forme de point verts dans le coin nord-est de la base. Remarquez-les, allez vers la sortie nord et détruisez tout ce qui vous barre la route. Deux Templiers armés de roquettes vous barrent la route : vous devrez rester mobile pour leur échapper, et ne pas vous laisser piéger dans l'étroit canyon. Assurez-vous que l'APC atteigne le point indiqué pour que la mission se termine.

MISSION 7

Mettez votre artillerie derrière vos unités habituées et dirigez-vous vers le premier site ennemi. Attaquez les forces mobiles avec un mélange de Hoverdynes et de marines avant de vous en prendre aux installations ennemis. La première est un bunker dans un bassin et ne devrait pas vous poser de problèmes. Les suivantes sont mieux défendues (par des tourelles) alors débarrassez-vous d'elles avant d'éliminer les troupes au sol et d'amener les Hogs à portée.

La dernière base se trouve sur une crête protégée par une base de missiles située à couvert : approchez avec précaution (déposez éventuellement quelques tourelles antiaériennes) et utilisez l'artillerie à portée maximale. La base ennemie est bien défendue alors écrasez le périmètre sous des tirs continus. Quand vous serez assez près, attaquez la centrale électrique à l'artillerie pour désactiver les gros canons dans la base. Déplacez vos Hoverdynes lourds à l'entrée et détruisez tout, pendant que l'artillerie s'occupe des éléments les plus distants. Des missiles antiblindés vont pleuvoir des falaises, et une nouvelle attaque terrestre va partir de l'est. S'il vous reste du temps, tuez les soldats et faites sauter les blindés à l'aide de l'artillerie quand ils seront bloqués dans le passage. Rendez-vous ensuite au point qui vous est indiqué vers le sud.

MISSION 8

Enfin, une couverture aérienne ! Malheureusement, elle est inutile dans la première partie de la mission alors laissez-la veiller à ses occupations. Allez au nord vers le premier objectif et gardez votre artillerie à l'abri. Avancez doucement, centimètre par centimètre, les Templiers lanceurs de missiles peuvent éliminer vos



TEMPÊTE DU DÉSERT Vos bombardiers sont très efficaces contre l'artillerie lourde, lancez-les dès que tout essent.



URGENCE Conservez vos troupes à proximité de l'APC pour pouvoir les sauver rapidement ou la défaite ne tardera pas à prendre à l'horizon...

blindés rapidement. Déployez un front large et très puissant pour que vos hommes ne soient pas touchés. La base anti-aérienne dispose d'un gros canon situé au centre, entouré de trois installations fortifiées ainsi que d'infanterie et de tourelles. Approchez-vous et utilisez le Hog pour détruire la base dès qu'elle apparaît. Tournez-vous ensuite vers l'est et descendez dans la vallée vers la seconde base. Le corridor étroit que vous parcourez est parfait pour une embuscade alors placez votre infanterie sur la crête pour garder un œil sur le chemin. La seconde installation est défendue par une barrière qu'il faut détruire, ou contourner par la crête vers le sud de la base pour la bombarder de haut. Une fois encore, surveillez l'infanterie ainsi que ses horribles missiles qui pluviennent sur vos blindés, puis allez droit sur le dernier site anti-aérien. Il est encore mieux défendu que le précédent, et des véhicules ennemis encadrent les vallées. Quand vous aurez finalement détruit le site, vous pourrez aller au nord vers la base principale. C'est là que vos chasseurs entrent en jeu, pour soutenir vos troupes au sol. Montez la pente avec précaution ou cas où des Templiers attaqueront et trouvez une entrée vers la base, puis commencez à détruire les canons de défense avant de vous occuper méthodiquement de la structure de la base.

MISSION 9

Organisez vos forces, allez à l'est et laissez les unités AA autour de votre camion et de votre APC. Faites reconnaître le terrain par les Terradynes avant de vous y aventurer. Le seul danger vient des Templiers sur les crêtes sud (à peu près aux deux tiers de la carte), utilisez vos marines pour les éliminer. Quand les Ingénieurs atteindront l'objectif, placez vos Terradynes autour de l'orifice dans le mur sud, un escadron de véhicules ennemis essaiera de passer pour atteindre directement les camions. Vos recherches terminées, formez une ligne vers l'ouest, les ennemis vont rapidement vous tomber dessus. Votre point d'extraction tombe aux mains de l'ennemi et vous devez mener votre convoi vers le sud. Amenez des tanks lourds et anti-aériens vers l'avant, les unités plus faibles

CHEAT CODES

Star Trek New Worlds

Toutes les missions : allez dans le répertoire principal du jeu et changez les lignes suivantes dans cet ordre.
FedLevel=1
KilLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6
Dott devant :
FedLevel=100
KilLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600
Lancez-le jeu. Toutes les missions des trois peuples seront accessibles dans n'importe quel ordre.
Darmageddon III
hereComes
Trouble : lance le mode Cheat
openLevel=Guy :
trouvez les niveaux
cash :
40 000 dollars
invincible :
God Mode
ai on/off :
débranche l'A
setCar [Nom] :
tapez le nom de la voiture que vous voulez

au milieu et une seconde série de tanks lourds à l'arrière. Descendez avec précaution tout en éliminant les ennemis que vous rencontrez et gardez les Ingénieurs à l'abri. N'essayez pas de foncer vers le point de rellement, descendez de façon ordonnée tout en combattant jusqu'à ce que vous atteignez une vallée étroite, juste avant la zone de lancement. Envoyez une patrouille à la limite et surveillez l'endroit. Un nouvel ennemi se trouve dans les parages : lancez des tirs à longue portée pour détruire le champ de mines jusqu'à les avoir toutes détruites. De l'autre côté, vous trouverez de l'opposition : deux Hoverdynes lourds, quelques « moyens » et de l'infanterie. Ils peuvent être détruits avec un tir ordonné. Assurez-vous de garder vos unités principales en bonne santé en leur rendant visite avec l'APC et protégez vos ingénieurs. Quand vous aurez terminé le ménage, allez au point d'atterrissege. Vous devez contenir un assaut pendant cinq minutes avant que le vaisseau n'arrive. Mettez le camion des Ingénieurs dans le canyon et dispensez vos unités antiaériennes pour obtenir une couverture maximale contre la première vague d'ennemis. Quand ils seront morts, vous devrez faire face à un assaut terrestre venu de votre point de départ. L'attaque peut être massive alors protégez l'entrée et réparez sans cesse tout en utilisant les armes spéciales. Des Templiers vont passer sur les bords de la vallée alors gardez votre infanterie derrière les tanks pour les abattre avant qu'ils ne fassent trop de dégâts. Seuls votre APC et vos Ingénieurs sont obligés de



■ **AUPRÈS DE MON ARBRE.** Une des parades face à l'artillerie ennemie : utiliser la couverture des arbres pour avancer sans vous faire prendre.

survivre pour que vous réussissiez la mission, par conséquent gardez-les cachés dans la vallée jusqu'à ce que les transporteurs arrivent.

MISSION 10

Les choses se compliquent à partir d'ici. Faites atterrir tout le monde au point est. Placez les unités antiaériennes devant la colonne et allez vers l'ouest. La clé de la mission est de disposer les bonnes unités à l'avant-garde au bon moment. Vous aurez parfois besoin de vous occuper des chasseurs avec l'AA, puis l'infanterie devra éliminer les Templiers. Il vous faudra

Évitez de lancer une attaque d'envergure sans couverture aérienne.

Surf different*



*www.gen4pc.com

Le site de **Gen4**
PC CD-Rom



■ MAISON Protégez les bases que vous conquérez, elles vont servir de repli et elles vous rapportent des points. En revanche, il n'y a pas l'essentiel.

aussi de l'armement lourd pour abattre les défenses situées sur les sommets des collines, et de l'infanterie pour repousser les Templiers. Laissez vos forces aériennes à l'arrière pour ne pas être pris à revers. Vous pouvez utiliser les bombardiers de temps à autre contre les véhicules lourds, mais mieux vaut les laisser se concentrer sur la base. Dirigez-vous vers l'est en faisant un crochet au nord pour profiter du terrain et éviter des combats inutiles. Finalement, vous atteindrez un canyon qui va au sud vers la base ennemie. Avancez avec prudence, il y a des Templiers, des tourelles et de l'artillerie dissimulés dans le brouillard. Progressez doucement avec vos marines, l'artillerie et l'APC. Utilisez l'artillerie pour éliminer les points rouges sur la carte et les marines contre les Templiers. Vous savez maintenant que les tourelles ennemis sont situées aux angles des fortifications : pilonnez ces positions avec l'artillerie avant d'avancer. Surveillez régulièrement la map pour déterminer l'origine des tirs de l'artillerie ennemie, envoyez une unité rapide pour la localiser et bombardez-la. Une fois que vous pourrez atteindre le coin de la carte, envoyez-y toutes vos unités, sauf les avions. Détruissez la base méthodiquement, en gardant vos différents groupes espacés pour ne pas les toucher, et utilisez l'artillerie dès que vous apercevez une tourelle.

Des véhicules moyens et lourds peuvent vous attaquer depuis le sud, et de l'artillerie depuis l'est. D'autres ennemis, y compris des Templiers, viendront de l'ouest, alors soyez toujours sur vos gardes. Quand vous serez sûr que l'endroit est sécurisé,appelez les avions pour nettoyer la base et détruire le dôme central. Une fois la base en ruine, foncez vers le point d'extraction.

MISSION 11

Détruissez les quatre Terradynes qui vous attaquent puis envoyez vos forces au nord rejoindre les escadrons jaunes. Placez tout ce que vous pourrez dans l'alignement des tourelles à l'entrée de la base avancée, qui doivent être votre priorité. Une fois à l'intérieur, détruisez tout. Vous pouvez maintenant vous concentrer sur la base principale. Ramenez votre armée

hors de la base et allez sur le bord nord tout en évitant le champ de mines. Regardez sur la carte les lignes régulières en haut, elles représentent l'entrée de la base ennemie. Un flot de plates-formes prototypes, de Hovardynes lourds et d'autres défenseurs vous assaillent. Disposez les blindés lourds à l'avant et utilisez artillerie et roquettes contre l'ennemi. Recourez à l'artillerie pour écraser les défenses de la base, que vous trouverez dans tous les endroits habituels. Avancez à travers le labyrinthe (attention, il est solidement défendu). La zone à ciel ouvert qui suit est un piège : sur les crêtes se cachent des silos de missiles et des Howitzers. Pour les localiser, envoyez des éclaireurs par le passage dans la falaise et regardez sur la carte d'où viennent les tirs. Attribuez les tirs de l'ennemi sur un seul point, vissez la source, riposte, et battez en retraite si vous êtes touché. Recommencez l'opération jusqu'à ce que l'ennemi ne soit plus que débris humains. Faites monter tout le monde le long de la déviation et trouvez les deux Hovardynes qui patrouillent (d'autres défenseurs se cachent entre les piliers). Les cathédrales sont faciles à prendre une fois que les canons de défense se sont tus. Le site de commandement est mieux protégé, mais il ne vous posera pas plus de problèmes.

MISSION 12

Mettez vos marines dans l'APC, envoyez-les loin de la base autour de la falaise et trouvez la pente qui mène au sommet de la colline. Explorez les rebords pour trouver la centrale (dans une vallée étroite en contrebas). Faites sortir vos hommes et lancez l'assaut, vous n'avez qu'une minute ou deux pour agir (20 secondes de plus à l'atterrissement du Major Thomas). Il y a des unités d'infanterie sur le sommet de la falaise, éloignez-les avec l'APC. Une fois la centrale détruite, ramenez tout le monde au point de départ. Faites avancer vos troupes : vous devez détruire un groupe de Hovardynes ennemis, ainsi que l'infanterie et des tourelles légères avant de pouvoir entrer. Une fois à l'intérieur, éliminez la résistance et commencez à détruire les bâtiments, à l'exception du centre médical qui doit demeurer intact. Laissez les Hovardynes lourds faire l'essentiel du travail et vous devriez y arriver.

MISSION 13

Déposez vos troupes à l'intérieur de la base et préparez-vous au massacre. Des arbres vous bouchent la vue : positionnez vos forces aux entrées et ne tentez pas de stratégie audacieuse. Le satellite localisé

CHEAT CODES

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Pour passer en mode Console et activer les cheats, vous devez saisir la commande suivante:
Select
Video/Audio Menu - Advanced
Options - Checkmark
Console (dans « Exécuter » du menu Démarrer)
Pensez à jeu, appuyez sur e -> pour faire apparaître la console et entrez les codes suivants:
qed - Mode God (n'oubliez pas nœud) :
les ennemis n'ont aucun
nœud :
pose muralles :
give all :
toutes les armes,
tous les objets
health 100 :
sante à fond
eventlist : toutes les commandes
map x : changer de map



■ BON COPAIN Le missile défenseur de campagne vous protège très efficacement contre les bombardements.

Surf different*



*www.gen4pc.com

Le site de **Gen4**
PC CD-Rom

ENQUÊTE DE LECTORAT PERMANENTE

Afin de mieux vous connaitre, nous allons vous poser une série de questions tous les mois. Envoyez vos réponses à : Enquête Gen4 PC - 261, rue de Paris, 93100 Montreuil.

QUESTION 1

Possédez-vous le ou les machines suivantes :

- PlayStation
- PlayStation 2
- Nintendo 64
- Game Boy
- Dreamcast
- PC

QUESTIONS 2

Êtes-vous intéressé par le ou les machines suivantes :

- PlayStation
- PlayStation 2
- Nintendo 64
- Game Boy
- Dreamcast
- PC
- X-box
- Star City

QUESTION 3

Considérez-vous Gen4 PC comme un spécialiste de matière :

- Forte
- Moyenne
- Faible

QUESTION 4

Considérez-vous Gen4 PC comme une référence :

- Forte
- Moyenne

QUESTION 5

Considérez-vous Gen4 PC comme une source d'information :

- Bonne
- Moyenne
- Faible

QUESTION 6

Considérez-vous Gen4 PC comme étant à la pointe du secteur de matière :

- Forte
- Moyenne
- Faible

QUESTION 7

Considérez-vous Gen4 PC comme étant structuré de manière :

- Forte
- Moyenne
- Faible

QUESTION 8

Considérez-vous le rapport qualité/prix de Gen4 PC comme étant :

- Bon
- Moyen
- Médiocre

QUESTION 9

Considérez-vous le look de Gen4 PC comme étant :

- Bon
- Moyen
- Médiocre

QUESTION 10

Donnez votre avis sur les différents critères suivants concernant le magazine (0 = excellent, 6 = médiocre)

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

QUESTION 11

Qui lit le magazine dans sa globalité :

- La rédaction
- La magazin
- La CB

QUESTION 12

Qui lit le magazine dans sa globalité :

- Je passe un
- Je compte mes procurer un
- Je n'en ai pas et ne compte pas m'en procurer un

QUESTION 13

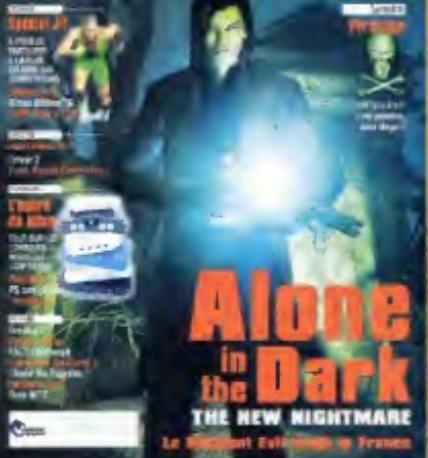
Fréquence d'achat du magazine :

- En moyenne, combien de fois achetez-vous Gen4 PC dans l'année ?
- 0 à 12
- 13 à 24
- 25 à 36
- 37 à 48
- 49 à 60
- 61 à 72
- 73 à 84
- 85 à 96
- 97 à 108
- 109 à 120
- 121 à 132
- 133 à 144
- 145 à 156
- 157 à 168
- 169 à 180
- 181 à 192
- 193 à 204
- 205 à 216
- 217 à 228
- 229 à 240
- 241 à 252
- 253 à 264
- 265 à 276
- 277 à 288
- 289 à 300
- 301 à 312
- 313 à 324
- 325 à 336
- 337 à 348
- 349 à 360
- 361 à 372
- 373 à 384
- 385 à 396
- 397 à 408
- 409 à 420
- 421 à 432
- 433 à 444
- 445 à 456
- 457 à 468
- 469 à 480
- 481 à 492
- 493 à 504
- 505 à 516
- 517 à 528
- 529 à 540
- 541 à 552
- 553 à 564
- 565 à 576
- 577 à 588
- 589 à 596
- 597 à 604
- 605 à 612
- 613 à 620
- 621 à 628
- 629 à 636
- 637 à 644
- 645 à 652
- 653 à 660
- 661 à 668
- 669 à 676
- 677 à 684
- 685 à 692
- 693 à 700
- 701 à 708
- 709 à 716
- 717 à 724
- 725 à 732
- 733 à 740
- 741 à 748
- 749 à 756
- 757 à 764
- 765 à 772
- 773 à 780
- 781 à 788
- 789 à 796
- 797 à 804
- 805 à 812
- 813 à 820
- 821 à 828
- 829 à 836
- 837 à 844
- 845 à 852
- 853 à 860
- 861 à 868
- 869 à 876
- 877 à 884
- 885 à 892
- 893 à 900
- 901 à 908
- 909 à 916
- 917 à 924
- 925 à 932
- 933 à 940
- 941 à 948
- 949 à 956
- 957 à 964
- 965 à 972
- 973 à 980
- 981 à 988
- 989 à 996
- 997 à 1004
- 1005 à 1012
- 1013 à 1020
- 1021 à 1028
- 1029 à 1036
- 1037 à 1044
- 1045 à 1052
- 1053 à 1060
- 1061 à 1068
- 1069 à 1076
- 1077 à 1084
- 1085 à 1092
- 1093 à 1100
- 1101 à 1108
- 1109 à 1116
- 1117 à 1124
- 1125 à 1132
- 1133 à 1140
- 1141 à 1148
- 1149 à 1156
- 1157 à 1164
- 1165 à 1172
- 1173 à 1180
- 1181 à 1188
- 1189 à 1196
- 1197 à 1204
- 1205 à 1212
- 1213 à 1220
- 1221 à 1228
- 1229 à 1236
- 1237 à 1244
- 1245 à 1252
- 1253 à 1260
- 1261 à 1268
- 1269 à 1276
- 1277 à 1284
- 1285 à 1292
- 1293 à 1300
- 1301 à 1308
- 1309 à 1316
- 1317 à 1324
- 1325 à 1332
- 1333 à 1340
- 1341 à 1348
- 1349 à 1356
- 1357 à 1364
- 1365 à 1372
- 1373 à 1380
- 1381 à 1388
- 1389 à 1396
- 1397 à 1404
- 1405 à 1412
- 1413 à 1420
- 1421 à 1428
- 1429 à 1436
- 1437 à 1444
- 1445 à 1452
- 1453 à 1460
- 1461 à 1468
- 1469 à 1476
- 1477 à 1484
- 1485 à 1492
- 1493 à 1500
- 1501 à 1508
- 1509 à 1516
- 1517 à 1524
- 1525 à 1532
- 1533 à 1540
- 1541 à 1548
- 1549 à 1556
- 1557 à 1564
- 1565 à 1572
- 1573 à 1580
- 1581 à 1588
- 1589 à 1596
- 1597 à 1604
- 1605 à 1612
- 1613 à 1620
- 1621 à 1628
- 1629 à 1636
- 1637 à 1644
- 1645 à 1652
- 1653 à 1660
- 1661 à 1668
- 1669 à 1676
- 1677 à 1684
- 1685 à 1692
- 1693 à 1700
- 1701 à 1708
- 1709 à 1716
- 1717 à 1724
- 1725 à 1732
- 1733 à 1740
- 1741 à 1748
- 1749 à 1756
- 1757 à 1764
- 1765 à 1772
- 1773 à 1780
- 1781 à 1788
- 1789 à 1796
- 1797 à 1804
- 1805 à 1812
- 1813 à 1820
- 1821 à 1828
- 1829 à 1836
- 1837 à 1844
- 1845 à 1852
- 1853 à 1860
- 1861 à 1868
- 1869 à 1876
- 1877 à 1884
- 1885 à 1892
- 1893 à 1900
- 1901 à 1908
- 1909 à 1916
- 1917 à 1924
- 1925 à 1932
- 1933 à 1940
- 1941 à 1948
- 1949 à 1956
- 1957 à 1964
- 1965 à 1972
- 1973 à 1980
- 1981 à 1988
- 1989 à 1996
- 1997 à 2004
- 2005 à 2012
- 2013 à 2020
- 2021 à 2028
- 2029 à 2036
- 2037 à 2044
- 2045 à 2052
- 2053 à 2060
- 2061 à 2068
- 2069 à 2076
- 2077 à 2084
- 2085 à 2092
- 2093 à 2100
- 2101 à 2108
- 2109 à 2116
- 2117 à 2124
- 2125 à 2132
- 2133 à 2140
- 2141 à 2148
- 2149 à 2156
- 2157 à 2164
- 2165 à 2172
- 2173 à 2180
- 2181 à 2188
- 2189 à 2196
- 2197 à 2204
- 2205 à 2212
- 2213 à 2220
- 2221 à 2228
- 2229 à 2236
- 2237 à 2244
- 2245 à 2252
- 2253 à 2260
- 2261 à 2268
- 2269 à 2276
- 2277 à 2284
- 2285 à 2292
- 2293 à 2300
- 2301 à 2308
- 2309 à 2316
- 2317 à 2324
- 2325 à 2332
- 2333 à 2340
- 2341 à 2348
- 2349 à 2356
- 2357 à 2364
- 2365 à 2372
- 2373 à 2380
- 2381 à 2388
- 2389 à 2396
- 2397 à 2404
- 2405 à 2412
- 2413 à 2420
- 2421 à 2428
- 2429 à 2436
- 2437 à 2444
- 2445 à 2452
- 2453 à 2460
- 2461 à 2468
- 2469 à 2476
- 2477 à 2484
- 2485 à 2492
- 2493 à 2500
- 2501 à 2508
- 2509 à 2516
- 2517 à 2524
- 2525 à 2532
- 2533 à 2540
- 2541 à 2548
- 2549 à 2556
- 2557 à 2564
- 2565 à 2572
- 2573 à 2580
- 2581 à 2588
- 2589 à 2596
- 2597 à 2604
- 2605 à 2612
- 2613 à 2620
- 2621 à 2628
- 2629 à 2636
- 2637 à 2644
- 2645 à 2652
- 2653 à 2660
- 2661 à 2668
- 2669 à 2676
- 2677 à 2684
- 2685 à 2692
- 2693 à 2700
- 2701 à 2708
- 2709 à 2716
- 2717 à 2724
- 2725 à 2732
- 2733 à 2740
- 2741 à 2748
- 2749 à 2756
- 2757 à 2764
- 2765 à 2772
- 2773 à 2780
- 2781 à 2788
- 2789 à 2796
- 2797 à 2804
- 2805 à 2812
- 2813 à 2820
- 2821 à 2828
- 2829 à 2836
- 2837 à 2844
- 2845 à 2852
- 2853 à 2860
- 2861 à 2868
- 2869 à 2876
- 2877 à 2884
- 2885 à 2892
- 2893 à 2900
- 2901 à 2908
- 2909 à 2916
- 2917 à 2924
- 2925 à 2932
- 2933 à 2940
- 2941 à 2948
- 2949 à 2956
- 2957 à 2964
- 2965 à 2972
- 2973 à 2980
- 2981 à 2988
- 2989 à 2996
- 2997 à 3004
- 3005 à 3012
- 3013 à 3020
- 3021 à 3028
- 3029 à 3036
- 3037 à 3044
- 3045 à 3052
- 3053 à 3060
- 3061 à 3068
- 3069 à 3076
- 3077 à 3084
- 3085 à 3092
- 3093 à 3100
- 3101 à 3108
- 3109 à 3116
- 3117 à 3124
- 3125 à 3132
- 3133 à 3140
- 3141 à 3148
- 3149 à 3156
- 3157 à 3164
- 3165 à 3172
- 3173 à 3180
- 3181 à 3188
- 3189 à 3196
- 3197 à 3204
- 3205 à 3212
- 3213 à 3220
- 3221 à 3228
- 3229 à 3236
- 3237 à 3244
- 3245 à 3252
- 3253 à 3260
- 3261 à 3268
- 3269 à 3276
- 3277 à 3284
- 3285 à 3292
- 3293 à 3300
- 3301 à 3308
- 3309 à 3316
- 3317 à 3324
- 3325 à 3332
- 3333 à 3340
- 3341 à 3348
- 3349 à 3356
- 3357 à 3364
- 3365 à 3372
- 3373 à 3380
- 3381 à 3388
- 3389 à 3396
- 3397 à 3404
- 3405 à 3412
- 3413 à 3420
- 3421 à 3428
- 3429 à 3436
- 3437 à 3444
- 3445 à 3452
- 3453 à 3460
- 3461 à 3468
- 3469 à 3476
- 3477 à 3484
- 3485 à 3492
- 3493 à 3500
- 3501 à 3508
- 3509 à 3516
- 3517 à 3524
- 3525 à 3532
- 3533 à 3540
- 3541 à 3548
- 3549 à 3556
- 3557 à 3564
- 3565 à 3572
- 3573 à 3580
- 3581 à 3588
- 3589 à 3596
- 3597 à 3604
- 3605 à 3612
- 3613 à 3620
- 3621 à 3628
- 3629 à 3636
- 3637 à 3644
- 3645 à 3652
- 3653 à 3660
- 3661 à 3668
- 3669 à 3676
- 3677 à 3684
- 3685 à 3692
- 3693 à 3700
- 3701 à 3708
- 3709 à 3716
- 3717 à 3724
- 3725 à 3732
- 3733 à 3740
- 3741 à 3748
- 3749 à 3756
- 3757 à 3764
- 3765 à 3772
- 3773 à 3780
- 3781 à 3788
- 3789 à 3796
- 3797 à 3804
- 3805 à 3812
- 3813 à 3820
- 3821 à 3828
- 3829 à 3836
- 3837 à 3844
- 3845 à 3852
- 3853 à 3860
- 3861 à 3868
- 3869 à 3876
- 3877 à 3884
- 3885 à 3892
- 3893 à 3900
- 3901 à 3908
- 3909 à 3916
- 3917 à 3924
- 3925 à 3932
- 3933 à 3940
- 3941 à 3948
- 3949 à 3956
- 3957 à 3964
- 3965 à 3972
- 3973 à 3980
- 3981 à 3988
- 3989 à 3996
- 3997 à 4004
- 4005 à 4012
- 4013 à 4020
- 4021 à 4028
- 4029 à 4036
- 4037 à 4044
- 4045 à 4052
- 4053 à 4060
- 4061 à 406

+ de jeux consoles

+ de vie

Gen4 Consoles



**Tous les mois
... chez votre
marchand
de journaux**

SPECIAALISTE VPC DE UG 1000



VOTRE JEU
48H CHRONO

EN ①

04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04-73 60.00.17



CD PROMO

1298 4

149 F
SOCIETÀ
INDUSTRIALE
ITALIANA
S.p.A.
VIA G. MARCONI 10
20133 MILANO
TELEFONO 02-70000000

ACCESSOIRES



1390F

CENTURY SOFT BBS 82010 CLERMONT FD 33830

TITRES _____ **PRIX** _____

PAGINAS

ADRESSE _____

Frais de port NORMAL 2,97

DISCUSSIONO 30^o gennaio

CD-ROM TOTAL A PAGAR

* Material auf Anfrage

No _____ Date _____
OH 130

Courrier des lecteurs

Le Teignard serait bien resté en vacances : il n'a pas l'air heureux de vous retrouver !



Savez-vous planter... ?

Bonjour.
est-ce normal si ma version de Windows 98 (spécial édition) s'arrête pas de planter mon PC ces jours-ci ? Je joue un p'tit moment à n'importe quel jeu et il plante. Je vais sur Internet un p'tit moment ; il plante. C'est pareil pour Word, Excel et même Norton Utilities ! Pouvez-vous m'indiquer si ça vient de Windows ou si c'est un virus ? Merci d'avance et continuez votre mag' général.

Paladin

Cher paladin,
tu dois être tellement habitué à lutter contre le Mal et ses séides (Diablot, Jean-Pierre Foncourt, les téléfilms historiques fléau sur TF1, etc.) que cette situation ne devrait pas t'effrayer outre mesure. Tu as Windows 98 et ton PC ne cesse de planter ? Je te rassure, tout est parfaitement normal. Sous les jeux, sur le Net ou avec des applications, tu te retrouves obligé de rebooter plus qu'à ton tour ? Je ne vois rien d'étonnant là-dedans. Bon sans rire,

Est-ce normal si ma version de Windows 98 s'arrête pas de planter mon PC ces jours-ci ?

si je publie ta lettre et que je me fiche de toi, ce n'est pas pour rien. En fait, je voudrais dire à tous les handicapés de l'informatique, les manchots de la configuration et autres abonnés du plantage, qu'on n'est pas aux hot-line informatiques, nan de nom ! On ne déplante pas les PC par mail, téléphone ou signaux de fumée alors arrêtez de nous confondre avec Dell et adressez-vous à vos revendeurs lorsque vos jeux ou vos PC commencent à planter. En plus, vous seriez déçus de voir le niveau technique des gens de la rédaction : Sophie confond toujours Mac avec Big Mac, Fred grille systématiquement tous ses processeurs par simple imposition des mains, Rémy pense que sa carte vidéo est hantée parce qu'elle ralentit Counter-Strike et Séb pleure sur son disque dur autonome avec qui il est obligé de parlementer pour installer de nouveaux jeux. Vous voyez, inutile de nous contacter, nous sommes tous des nuls en informatique. Vous me croirez hein ?

Soif de sang

Saint teignarde,
je n'ai pas pu m'empêcher de t'écrire lorsque j'ai lu le test de Vampire the Mascardade : Redemption du n° 136. Selon Rémy, le deuxième boss (Mercutio) est impossible à tuer sans cheval codé. Je vous réponds que c'est faux. Mon petit frère de 11 ans a réussi à le tuer

Morceaux choisis

■ Quelle est la meilleure configuration pour environ 3 500 francs ?

■ Bonne question à poser et aux débutants.

■ Nous en avons assez que tu nous prennes pour des êtres sans cervelle et sans âme.

■ Un peu de sang dans la partie ?

■ Je fais un p'tit bisou à Sophie et un coucou aux nouveaux.

La lettre du mois

Touche pas à mon elfe

Salut la Teigne,
bon, on commence tout de suite par la pommeade : je vais dire que votre mag est bien sympa. Mais j'ai vu sur le numéro de juillet-août quelques chose qui m'a indigné. C'est dans le test de Might & Magic VIII : on y trouve un article sur les « archétypes de l'heroic-fantasy ». Et là quelle ne fut pas ma surprise en découvrant la description de l'elfe. NAN MAIS OH ? Y vont où là ? Comment on y parle de mon perso préféré ? Je reprends l'article depuis le début : « sans sexualité prévisible ». D'accord, leur sexe est difficile à définir mais il existe des filles et des fomellos. Ensuite, on lit « s'opposant d'homosexualité » ; je crois que tu t'enflammes. As-tu déjà lu Tolkien ? Est-ce que tu y as déjà vu des elles homos (je rie contre les homos, je précise) ? Moi, jamais. « Obsédé par la nature et sa préservation », là tu marques un point, les elles sont un peu trop écolos, je te l'accorde. Après, tu écris « l'elfe est une tapette » : non mais, dis donc, viens voir mon elle noir nécromancien sur Everquest et on en reparlera.

Germain

facilement, il suffit de lui enfourcer un peu dans le cœur pour l'immobiliser. Après ça, un bon nombre de coups d'épée pour l'achever et la quête est terminée. Il serait dommage qu'un si bon jeu soit jugé trop difficile et que de ce fait, peu de joueurs prennent le risque de l'acheter (à 350 balles, mieux vaut ne pas se tromper) ! Marc

Salut à toi.
Bon, vous avez été quelques-uns à nous écrire pour, en gros, traiter Rémy de pauvre petite loquette incapable de poser un bug que le commun des joueurs étonne en deux coups de cuillier à peine.

Si vous aviez bien lu son test, vous auriez noté que pour lui, il s'agissait d'un bug de la version test. Visiblement, il a été corrigé puisque ce personnage n'est désormais plus insérable à tout, ou presque (explosion nucléaire comprise).

C'est un bon point pour Activision qui a corrigé la majorité partie des bugs qui nous avait posé problème. Donc cessez une bonne fois pour toutes d'insulter ce pauvre Rémy : si le bug n'avait pas été corrigé, vous auriez pleuré votre mère en lui demandant de l'aide ! Ça n'aurait



- KHÉRIDINE -oo-

quand même pas été la première fois qu'un bug présent dans la version test se serait retrouvé sur la finale !

Tueur de joueurs

Hello,
je ne vois pas ce que vous avez contre les (je cite) « ados qui ment sans risque les plus folles qu'eux, juste pour avoir l'impression d'être les plus forts, les plus beaux, les plus grands... » car étant membre de cette secte de déjantés que sont les ados pâtris et boutonneux, je peux affirmer sans risque que nous sommes exactement pareils que les autres joueurs. Que pensent les créatures de Diablo II, quand vous les exterminerez sans pitié ? Vous tuez

Miam !

Oh, alors comme ça, ce sympathique portrait d'elfe façon « Cage aux folles » t'a mis hors de toi ? Il était pourtant rigolo et j'en sais quelque chose, j'en suis l'auteur ! Tu ne peux pas savoir à quel point je me suis détecté de ta lettre. Que l'on s'indigne pour des choses aussi graves semble relever d'une pathologie de hardcore gamer moyen. C'est bon de savoir qu'il existe encore ce genre de collectionneurs de croûtes de mouches qui l'illipe parce qu'on touche à son elfe. D'ailleurs, savoir que ça te dérange autant m'occiterait presque à en rajouter une couche et à tracter les effluves de ramasseurs d'humus. Mais bon, je n'ai pas que ça à faire, et puisque tu n'as pas saisi la dimension décalée de mon petit billet, je vais tenter de t'expliquer avec des mots simples (pour que tu comprennes rapidement) ce que j'ai tenté de faire : de l'humour. Bien à toi.

des monstres qui n'ont aucune chance de gagner (puisque l'on ne peut pas mourir). Les PK ne sont que des joueurs normaux qui prennent plus leur pied à buter de véritables joueurs. Car la seule motivation de TOUS les joueurs est de se sentir « plus forts, plus beaux, plus grands ».

Pourquoi pensez-vous que Counter-Strike est si comme ? Parce qu'après avoir tué les faibles, on se sent « plus forts ». Devrait-on interdire le Player Killing dans Counter-Strike ? On n'irait pas loin ! Le fidèle admirateur

La motivation de tous les joueurs est de se sentir plus fort, plus grand, plus beau.

Cher fidèle admirateur, alors comme ça les monstres de Diablo II pensent ? Mais c'est un scoop ça ! Et dire que Rémy, Fred, Olivier, Luc et tutti d'autres ont joyeusement massacré des centaines de ces créatures dotées d'un intellec ! Honte à eux ! Et sans le moindre remord encore ! Heureusement que tu es là pour leur permettre de réaliser l'ampleur de leurs méfaits. Bon, mais sans rire, tu compares vraiment le Player Killing dans Counter-Strike et dans les jeux on-line du type Everquest ? Hum, en voilà un raccourci clavier ! L'engen n'est pas du tout le même, ma bousse. Tuer des personnes bârdes



d'objets magiques pour les détrousser ou les bizarner, ce n'est pas comme foncer sur une bande de voleurs terroristes avec ses potes les Counter. On est certes dans une logique d'élimination méthodique de son prochain entraînant une satisfaction immédiate de l'Ego, mais le résultat n'est pas le même pour la victime. Dans le premier cas, elle se retrouve à poil, dépossédée

(et peut-être dégoûtée) d'un équipement qu'elle a peut-être mis plusieurs semaines à rassembler; dans le second, elle attend dix secondes la partie suivante. Alors moi je veux bien te laisser comparer deux choses incomparables, mais après, ne viens pas te plaindre de passer pour un imbécile. Je suis sévère ? Oui, sévère, mais juste. Et en plus j'aime pas les PK. ■

Très cher Teignard,
si je viens te sortir de ton état comateux, c'est pour me plaindre comme un ver affamé. HONTE À VOUS de pondre sur votre CD les patchs pour l'ultime, excellentissime et célèbre Counter-Strike. En effet, les patchs que vous filiez datent de la guerre des druides : le monde des Killers et autres assassins virtuels que nous sommes évolue très rapidement. Ainsi, vous avez à peu près deux mois de retard à chaque fois et t'imagines surtout pas que les passionnés que nous sommes attendent gentiment la sortie du mag pour les avoir. Par conséquent, soyez à l'heure (et ne parlez pas de bouclage et d'autres excuses petites et inutiles) ou ne les mettez pas du tout car ils sont alors dépassés et donc « useless » (pour les anglophones, « useless » signifie « inutile »).

Teignard baveux, gros et laid, je te souhaite une horrible et très longue vie.
Brice

Alors voilà.

les choses sont simples. La plupart du temps, on a des trucs déments à mettre sur le CD : des updates pour Counter-Strike pas encore disponibles sur le Net, des démos de Diablo II, Warcraft III ou Alerta Rouge 2, des goodies de la mort... mais on ne les diffuse pas. Et tu sais pourquoi ? Par pure méchanceté. Eh oui, mais ça c'est parce qu'on vous déteste et que ça nous ferait vraiment mal de vous faire plaisir.

Non mais réfléchis un peu ! Lorsqu'on ne passe pas la dernière update de Counter-Strike ou d'autre chose, c'est parce que le fichier est arrivé trop tard à la rédac' ou sur le Net.

Eh oui, figure-toi que la société qui presse nos CD n'aime pas les retardataires et que lorsqu'on a une date de rendez-vous, on la respecte, ou rien n'est gravé à temps. Cela équivaut à avoir Génial PC sans CD. Génial non ? En ce qui concerne la bêta 7.0 de Counter-Strike, elle est sortie à temps pour être placée sur le CD. Malheureusement, un annonceur l'a plombée avec de gros fichiers. Résultat : plus de place pour Counter ! La rédaction s'excuse ; elle est aussi déçue que vous, vu les têtes qu'ils ont fait en apprenant la nouvelle.

Ce sont des choses qui font partie de la vie d'un magazine mais s'il ne tenait qu'à moi...

HOT LINES

ACCLAIM

Télephone : 01 41 59 99 95 de 17h à 19h
du lundi au vendredi
Courriel : acclaim@acclaim.com

ACTIVISION

Télephone : 01 60 59 59 95 de 17h à 19h
du lundi matin mercredi et vendredi
Courriel : Activision@activision.com
Mobil : 365 Activision

SIERRA/NAYAS

Télephone : 01 45 21 65 59 215/216/217/218
Courriel : nayas@sierra.com

CODEMASTER

Télephone : 01 32 53 03 91
lundi et mercredi de 17h à 20h, samedi de 16h à 20h
Courriel : CodeMaster@code-masters.com

DEYO

Courriel : deyo@deyo.com, 01 36 96 26 02 (2/23 Dernier)

DISNEY

Téléphones commerciaux : 01 51 75 90 50

EA

Télephone : 01 72 92 25 80 de 9h à 18h
du lundi au vendredi et le samedi de 9h à 20h
Courriel : EA@ea.com, 01 36 96 35 15 (2/23 Dernier)

KIBOS

Télephone : 01 60 56 73 73
du lundi au vendredi de 9h à 18h
Courriel : kibos@kibos.com

GT INTERACTIVE

Télephone : 01 41 59 22 29
du mardi au vendredi de 9h à 18h
et les week-ends et les jours fériés de 10h à 18h
Courriel : Gt@gt-interactive.com, 01 36 96 37 23 (2/23 Dernier)
Mobil : 365 Activision

INFODRAMES

Courriel : Info@infodrames.com
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Adresse : Infodrames France, Service Info Int
4 rue des Drapiers
95232 Cergy CEDEX - France
Fax : 01 32 32 32 30
Mobil : 365 INFODRAMES
Email : apprendre@infodrames.fr

MICROIDS

Télephone : 01 46 91 94 21
Courriel : Microids@microids.com
Mobil : 365 Microids

MICROSOFT

Télephone : 01 53 20 20 20
du lundi au vendredi de 9h à 18h et le samedi de 10h à 18h

TAKÉ 2

Télephone : 01 45 59 95 95
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Courriel : Take2@take2.com, 01 36 95 75 75
Mobil : 365 Take2

TLC EDUSOFT

Téléphones commerciaux : 01 45 29 08 00 du lundi au vendredi de 9h à 18h et les week-ends et les jours fériés de 9h à 18h

UBISOFT

Télephone : 01 39 99 98 17
Fax : 01 39 99 98 15
du lundi au vendredi de 9h à 18h et le samedi de 10h à 18h
Courriel : Ubisoft@ubisoft.com, 01 36 95 75 75
Mobil : 365 Ubisoft
Email : ubisoft@ubisoft.com

Vous êtes nombreux à vous plaindre

Fire in the hole

Boîte POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :

Génial PC - Teignard

261, rue de Paris

93100 Montreuil

Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimateur, ni timbre... ni rien, ils peuvent me inscrire un e-mail à cette adresse : teignard@pressimage.fr. C'est ça, cool !

ca se passe comme ça

Le magazine de votre restaurant McDonald's - septembre 2000 - #70



En force !



En novembre, faut s'détendre !

Les premiers froids de l'hiver se faisant plus agressifs, restez chez vous, éteignez votre télé et jouez donc !

Crimson Skies



Cette fois, ça y est. Cela fait presque un mois que nous avons une version du jeu stable et quasi complète. Voilà le test de ce simulateur d'aviation et grand public qui sera plus un jeu d'action devrait être là. Au programme : des missions loufoques et inattendues, épicares et un peu bête, sur un thème en marche, de l'action, de l'aventure, bref, de nombreux moments ludiques en perspective. Un hit en puissance,

Gen4 PC CD-Rom

380, rue de Paris, 94230 Le Meletis 92190 Montreuil - France
Tél. 01 49 91 49 00 - Fax. 01 49 91 49 68
Site : www.gen4pc.com

Direction Computer Pressing

Président directeur général : Christian Denehy
Directeur général (édition) : Didier Lévy
Directeur général (diffusion) : Eric Eche

Rédaction

Directrice des rédactions et rédacteur en chef : Jean-Louis Corvaisier

Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tropine

Secrétaire général de rédaction : Jean-Baptiste Gobet

Secrétaire de rédaction : Sébastien Moreau

Chief de rédaction : Luc Gondran-Boucquet

Chief de rédaction : Sébastien Tropine

Master master : Jean-Luc Lemoine

Off. juridique et fiscalie : Michelina Kostrikas

Moniteur : Sylviane Prado, Anne-Claire

Trans. David Bertrand-Pomel, Hélène Aude, Christophe

Corvaisier, Jeanne Sommier, Sophie Guérin-Koenigspatz

Directeur artistique : Frédéric Le Cras

Maquettiste : Régis Proust

Groupes Computer Pressing

Direction du groupe

Président directeur général : Christian Denehy

Directeur général (édition) : Didier Lévy

Directeur général (diffusion) : Eric Eche

Publicité et marketing

Directeur commercial : Thierry Aspre

Chief publicité : Anne Gauchat et Grégoire Wallach

Marketing : Laurence Moreau

Assistant Marketing : Stéphanie Lébrun

Distribution

Directeur de la diffusion : Christophe Rena

Fabrication

Directeur technique de la rédaction : Julio Brinkler

Responsable pré-press : Max de Ruyven

Multimédia

Directeur : Jean-Luc Lemoine

Finances et administration

Chief comptable : Karin Borremans

Comptabilité financement et credits : Marie-Claire

Administration ressources humaines : Sophie Radot

Systèmes d'information et centre classe maternel

Directeur : Jean-François Brault

Abonnements

1 numero France : 24h 0 800 7000 en charge : 399 F

Service abonnement : 09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55 55 55 55

09 55

*Ayez l'étoffe d'un héros
et le génie du stratège
en découvrant la sélection*

Boulanger



369 FRS

**SUDDEN STRIKE
FOCUS MARKETING**

Mobilisation générale : plongez en total immersion dans la plus terrible guerre du millénaire, la seconde Guerre mondiale.

369 FRS

DEUS EX

EIDOS

Attention : chef d'œuvre assuré ! Deus Ex est un subtil mélange de stratégie, d'action, d'aventure et de jeu de rôle à la Matrix.



169 FRS

CLEOPATRE

HAVAS INTERACTIVE

Après le succès de Pharaon, Sierra achève sa fresque historique au bord du Nil avec Cléopâtre.



299 FRS

**WARCRAFT OF
BATTLECRY**

MATTEL INTERACTIVE

Le royaume se meurt, frappé au cœur par les forces du mal... Le charisme et la puissance magique de vos héros seront de grands atouts. Mais gare à votre stratégie, car sans elle, la défaite est imminente.



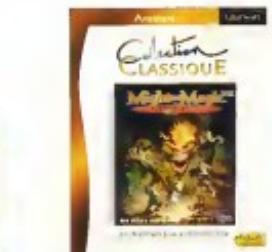
299 FRS

Heroes of Might and Magic 3

THE SHADOW OF DEATH

UBI SOFT

Retrouvez le jeu Heroes of Might and Magic 3 et découvrez de nouveaux scénarii. Pour les inconditionnels de la série !



249 FRS

**AGE OF EMPIRE II :
THE CONQUERORS
EXPANSION**

MICROSOFT

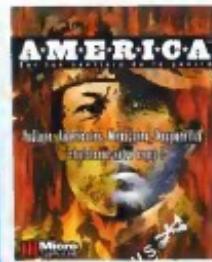
Découvrez l'add-on officiel du best-seller des jeux de stratégie : Age of Empire II. Revivez l'épopée des conquistadors espagnols.

249 FRS

AMÉRICA

MICRO APPLICATION

Notre coup de cœur. Vivre la grande épopée de l'Ouest et plongez dans l'ambiance du Far West. Indiens, Américains, Mexicains, Desperados : choisissez votre camp ! Disponible en novembre.



99 FRS

KOI 2000

**MIght AND MAGIC
7**

UBI SOFT

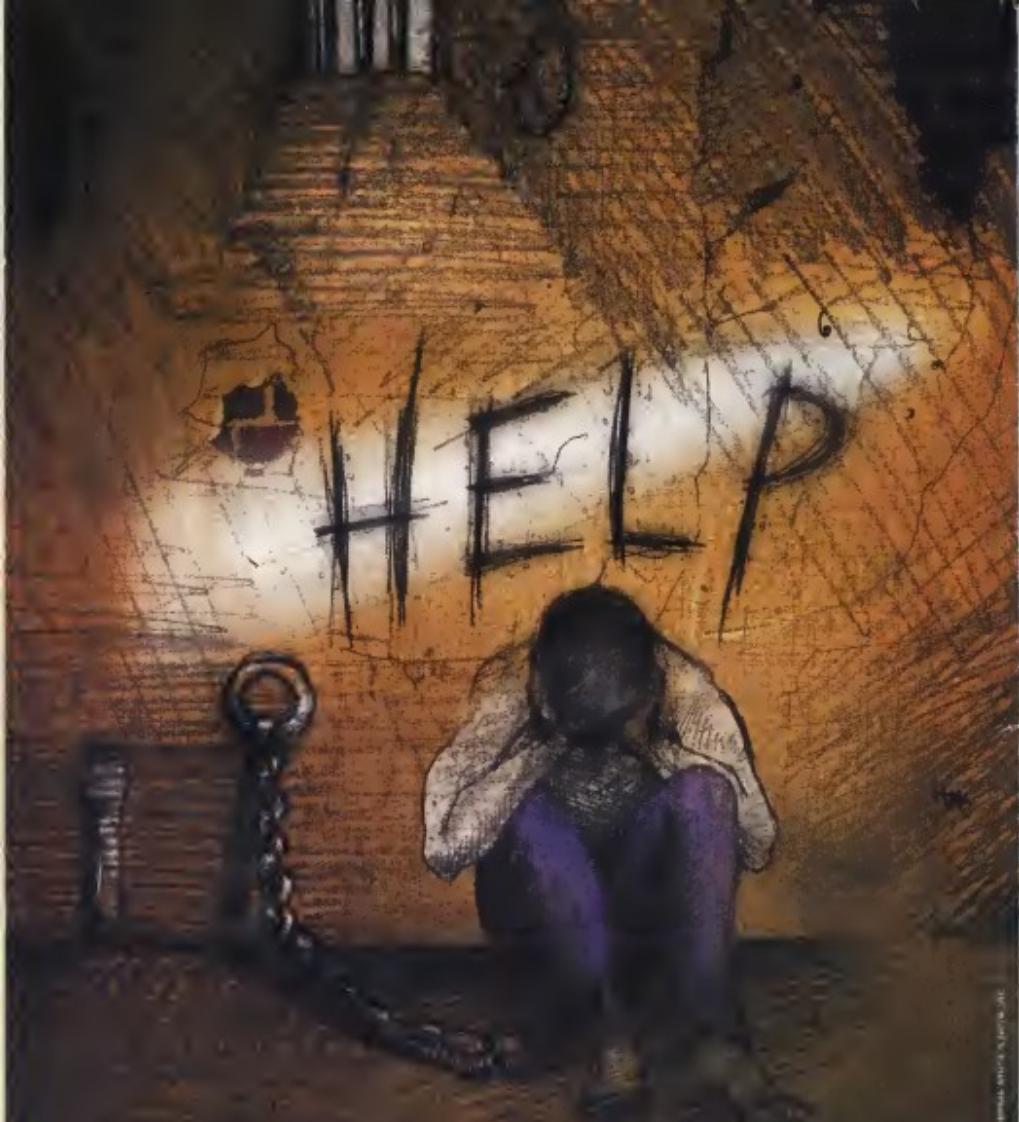
Retrouvez l'avant dernier volet de la série à prix sympa.

■ Fans de logiciels,
la Carte Microshop
est faite pour vous.



AMIENS • ANGERS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOURGOGNE ET MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHÈSE • ENCLLOS • FORTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LIMOGES VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMonest • LYON ST PRIEST • NANTES BUCHELY • MASSY • MELUN CESSION • MONTIGNY LES CORMEILLES • MULHOUSE KIRCHBERG • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODARD • ORLÉANS • ORMESSON • ONSNY • PAU • PLAILLIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC • ST MELILLOU • TURNOIX • TOULOUSE PORTET/SARAGONE • TROUVE • VALENCIENNES • ESTE-PORET • VANNES PLUEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Boulanger



Mon nom est John Cord, agent des services secrets britanniques, déréché en Volgja. C'est tout ce dont je me souviens. Les circonstances de mon arrestation ? L'objectif réel de ma mission ? Les motifs de mon échec ? Qui m'a trahi ? Autant de mystères auxquels je ne trouve pas de réponse, malgré mes efforts, malgré les sévices que je subis ici. Pourtant il y a une issue. Je le sais.... Je ne dois pas craquer... Aidez-moi !

DE SANG
FROID

DE SANG FROID™
sur PC CD-ROM



13ème RUE
FRANCE/COMPTER INFORMATIQUE

